2 STEAMES TELJES JÁTÉK
A JÁTÉK AKTIVÁLÁSÁHOZ INTERNETKAPCSOLAT SZÜKSÉGES

PC GURU

BATTLEFIELD 5: FIRESTORM
Itt a világháborús battle royale

IMPERATOR: ROME
Minden út Rómába vezet

SATISFACTORY
Futószalagon az űrben

MORTAL 11 KOMBAT™

EARTHREALM HARCOSAI EGY ÚJABB HALÁLOS KÜZDELEMBEN BIZONYÍTHATJÁK RÁTERMETTSÉGÜKET - VAGY BÚCSÚZHATNAK EL AZ ISMERT VILÁGTÓL ÉS ÉLETÜKTŐL.

ESET INTERNET SECURITY KÓD AZ ÚJSÁGBAN

PC GURU 2019. 05.
190005
9 771217 638003
1995 Ft - 6,99 EUR

IGYÁL EGYET A GURU EGÉSZSÉGÉRE!
BarCraft-kuponnal várunk benneteket az újság utolsó oldalán!

ANNO 1800
Kedvenc városépítő szimulátorunk az ipari forradalomban éled újra.

WORLD WAR Z
A filmhez képest alaposan megkésett, de a Left 4 Deadet pótolhatja.

DAYS GONE
Motoron és egyedül a világ ellen, mikor mindenhol a halál feni a fogát.

© SEGA. Creative Assembly, the Creative Assembly logo, Total War, Total War: Three Kingdoms, and the Total War: Three Kingdoms logo are either registered trademarks or trademarks of The Creative Assembly Limited. SEGA and the SEGA logo are either registered trademarks or trademarks of SEGA Holdings Co., Ltd. or its affiliates. All rights reserved. SEGA is registered in the U.S. Patent and Trademark Office. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

SZERKESZTŐSÉG

Főszerkesztő
Böjtös Gábor (Böjti) • bojtosg@pcguru.hu

Szerkesztő
Szűcs Annamária (Dreamer) • dreamer@pcguru.hu
Csető Zsolt (drag) • drag@pcguru.hu

Lapdesign, borító és tördelés
Szűcs Péter

Korrektor
Talabér Krisztina

Olvasószerkesztő
Szöllösi Kristóf (SteelSaint)

A szerkesztőség címe:
Skorpió Print Kft. (PC Guru)
1117 Budapest, Budafoki út 70.

Hirdetésfelvétel:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 30-657-9158

Terjesztés
Teimer Edina

A kiadásért felel:
a Kiadó ügyvezető igazgatója

Kiadja a Skorpió Print Kft.

Lapterjesztés
Árusításban: Lapker Zrt. és alternatív terjesztők.
Előfizetésben: Magyar Posta Zrt.

Egy lapszám ára: 1995 Ft

ELŐFIZETÉSI DÍJAK
12 lapszám: 17 990 Ft; 6 lapszám: 10 070 Ft

Előfizetés és reklamáció:
e-mail: elofizetes@skorpioprint.hu
telefon: +36 20-599-4697

Továbbá előfizetésben terjeszti a Magyar Posta Zrt. Hírlap Üzletága. Előfizethető az ország bármelyik postáján és a kézbesítőknél.

POSTAI TELEFONSZÁM: +36-1-767-8262
E-mail: hirlapelofizetes@posta.hu

Nyomtatás:
Ipress Center Central Europe Zrt.
2600, Vác, Nádas utca 8.

Felelős vezető: Borbás Gábor

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségre való tekintet nélkül használjuk fel.

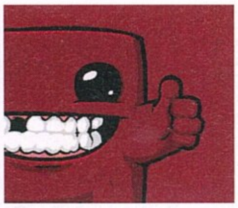
A hirdetések körültekintő gondozását kötelességünknek érezzük, de tartalmukért felelősséget nem vállalunk.

A szerkesztőségi anyagok vírusellenőrzését az ESET Internet Security programmal végezzük, amelyet a szoftver magyarországi forgalmazója, a Sicontact Kft. biztosít számunkra.

A PC Guru 2019/05-ös számához PC-s, steames Moto Racer 4 és Q.U.B.E.: Director's Cut játékokat csomagoltunk. A részletek a 6. oldalon olvashatók.

A szerkesztők játékra és munkára az **AOC AG322QCX** és **Q3279VWF** típusú monitorjait használják.

ISSN 1217-6389



2019. MÁJUS

ZOMBIK ÉS STRATÉGIA

Tudom, hogy vannak, akik utálják a meglepetéseket, és ki vagyok én, hogy ítélkezzek felettük, de attól még nem értek egyet velük. Nincs is jobb ugyanis, mint egy kellemes meglepetés, amire nem számítasz, majd hirtelen pozitívan csalódsz, mert sokkal jobb eredménnyel találkozol, mint amire vártál. Lefordítva mindezt a játékok nyelvére: ott van az ebben a számban tesztelt World War Z. Mindenki tisztában van vele, hogy a Valvenél csak kettőig tudnak számolni, a Turtle Rock sem áll a helyzet magaslatán, ezért a Half-Life mellett a Left 4 Deadből is hiába várnánk folytatást. Ezt a piac is igyekszik egy ideje a maga javára fordítani, így az utóbbi években megjelentek a trónkövetelők, de az igazság az, hogy még senki nem járt annyira közel a sikerhez, mint a pocsék mozis regényadaptációból a videojátékok közé került WWZ, amitől szerintem senki nem várt ilyen startot. Az Anno 1800 sikereiben szinte biztosak voltunk, de az, hogy a zombiirtó kooperatív móka lényegében a hónap második legjobb játékává válik, na, ez igazán kellemes meglepetés.

És igen, az első az Anno, amely az ipari forradalom idejébe elnavigálva (stílusosan hajóval), ha nem is tereli új útra a műfajt, de alaposan hozzátesz annak minőségi elvárásaihoz. Igazi slágerjáték, ami PC-n jóformán kihagyhatatlan. Pláne a zsáner szerelmeseinek. De ha további taktikára, stratégiai kihívásra vágytok, akkor ne feledkezzünk meg az Imperator: Rome-ról, amely a grand streategyn belül nagyágyú, méghozzá olyan öreg motorosoktól, mint a Paradox. Aki ismeri a kiadót, már fel is készült az újabb ősz hajszálakra – és jól is teszi, bár ez a fajta öregedés azért ritka élvezetes. Plusz elstartolt végre a Satisfactory is, amire régen vártunk, hogy egy idegen bolygón indítsuk be a magunk kis ipari és termelői forradalmát a Factorio nyomában, a Goat Simulator alkotói pedig bizonyítják, hogy nem csak az ökörkö… bocsánat, kecskéskedéshez értenek. De visszatérve a zombikra és a World War Z-re: már csak azért is nagy a meglepetés, mert a nem éppen a minőségről híres Saber Interactive tulajdonképpen a Sony aktuális nagyágyúját is sikeresen lekörözte. Bár a SIE Bend minden alkalommal esküdözik, hogy lényei nem élőhalottak, a freakerek teljesen úgy viselkednek, a Days Gone pedig messze nem olyan szórakoztató, mint a Focus Home kiadásában megjelent akcióorgia. Így kell elrabolni a show-t a reflektorfénybe helyezett nagyágyútól.

A megjelenések egyébként talán vesztettek kicsit a lendületből, mert bár a legújabb Mortal Kombat a mikrotranzakciókat figyelmen kívül hagyva elég jól teljesít, sajnos nem lehet figyelmen kívül hagyni, hogy a fejlesztők milyen extra pénznyelőt építettek a játékba. Aztán ott van kellemes elfoglaltságként a We. The Revolution vagy az Outward, miközben végre a Battlefield battle royale módja is elstartolt, de az aktuális lap kisebb címei között is megéri szétnézni, elvégre azok között is találni olyan darabokat, amik remek elfoglaltságot jelenthetnek a május elejei kora-őszi napokon (mondom, hogy „kora"). Aztán május második hetében már remélhetőleg nem lesz szükség a nagykabátra.

De a Guru ugye nem csak a játékokról szól, vagy legalábbis nem kizárólag tesztek formájában. Így a hazai játékfejlesztést bemutató rovatunk után kicsit a demoscene került a célkeresztbe, aminek talán a tapasztaltabb öreg motorosok és motoroslányok örülnek majd leginkább, plusz megnéztük, mi fán terem a VR-élményközpont elnevezés, és ez mire képes a 3D nyomtatással egybekötve. Magatok is meglepődnétek, mit tapasztaltunk. Plusz ezúttal is vannak társasjátékaink, független fejlesztésű különlegességeink, illetve természetesen a hardvereket sem mellőztük. Nem utolsósorban megint két játékkal készültünk, nem is akármilyenekkel: a Moto Racer 4 mellett önfeledten száguldozhattok, miközben a Q.U.B.E.: Director's Cut végső változata a reflexeitek helyett az agyatokat dolgozza majd meg. És mindezt egyetlen újság áráért. Ez azonban csak a felvezetés, mert nyáron a játékok terén is igazi különlegességek jönnek, illetve a következő számban tesztekkel sem fukarkodunk, hardverekből sem lesz hiány, sőt újabb érdekes témákat veszünk elő rovataink között. Tartsatok velünk akkor is!

Plusz, ahogyan mindig,

A GURU LEGYEN VELETEK!
Böjti

Ebben a hónapban több VR-élményközpontot is megnéztünk magunknak, a legnagyobb meglepetést pedig az okozta, hogy az egyiknél nemcsak játszhattunk, hanem egyben a 3D nyomtatás csodájába is belepillanthattunk. A technológiában rengeteg lehetőség rejlik, a meglátogatott cégnél például orvosi protéziseket is készítenek, sőt a VR-játékot is össze lehet kötni vele, hiszen ha egy játékban felépítesz, megalkotsz valamit, azt egyből ki is nyomtathatod. Mit gondolsz, milyen kiaknázatlan lehetőség van még ebben, illetve ha nem lenne határ, te mit nyomtatnál magadnak a legszívesebben?

Böjti
Sok mindent nyomtatnék szívesen, ami egyszerűsítené az életet, meg kényelmesebbé tenné a mindennapokat. De szerintem egy új világ lenne a legjobb, rengeteg állattal, valódi, csupaszív emberekkel, akiket nem érdekel a pénz és a hatalom. Tudom, ez a fantasy, nem a LotR.

Dreamer
Ha lenne 3D nyomtatóm odahaza, akkor valami praktikusra használnám, például figurákat nyomtatnék, amiket meg szeretnék vásárolni. A merch amúgy is drága, így pedig legalább elfoglalom magam, nem mintha rászorulnék még egy hobbira a kismillió másik mellett.

Peti, a dizájner
A 3D nyomtatás abszolút a jövő. Én, ha lehetne, energiacellákat nyomtatnék vagy ételt. De azt is el tudom képzelni, hogy mikor kijön egy új termék, pl. egy telefon, aki előre befizetett, az a megjelenés napján megkapja a szoftvert, és mint az őrült, otthon nyomtat egy zsír új telefont.

drag
Számomra kicsit már-már félelmetes ez az egész. Na, nem ezért, mert álmunkban egyszer csak fellázadnak a masinák, hanem mert tényleg közelítünk oda, ahol a kreativitás nagyobb határokat szab, mint maga a technológia. Persze egyelőre egy nyomtatott Spyróval is beérném.

SteelSaint
Őszintén megmondom, a 3D nyomtatás témakörben eddig nem mélyedtem el alaposabban, annyit tudok csak róla, hogy mindenféle jópofa dolgot lehet vele készíteni. Ennek alapján (és szakmámból kifolyólag) alighanem egy atomerőművet nyomtatnék, esetleg egy OVSF oszlopot.

wilson
Nem tudom, milyen kiaknázatlan lehetőségek vannak, ezeket kitalálni nem tisztem, én csak felhasználóként akarom élvezni azt, amit kitalálnak. De az biztos, hogy a társasoknál hatalmasat tud dobni az otthon kinyomtatott extra elem, főleg a visszafogottabb kivitelezésű játékoknál.

bodak
Szerintem ez már nem is annyira a mit, hanem inkább a miből kérdése: a biológiailag semleges, rugalmas és tartós, esetleg ingerületátvivő anyagokkal a protézisek területén a csillagos ég a határ. Ha pedig bármit nyomtathatnék magamnak, akkor az nyilvánvalóan egy PlayStation 5 lenne.

bate
A VR kiaknázatlan területe még mindig az, hogy kényelmes legyen, ne kelljen ormótlan sisakokat a fejünkre rakni, miközben kábelrengetegekkel küzdünk. Szerencsére ez már nem csak álom, a minimális késleltetéssel dolgozó 5G hálózatok elterjedésével eljön a kényelmes és könnyű VR kora is.

AliceWake
Az egész VR és a 3D nyomtatás még egy nagy kiaknázatlan lehetőség a technológiái korlátok miatt. A koncepció előremutató, de messze vagyunk az ételek replikálásától. Amúgy meg nyilván egy saját USS Enterprise-t nyomtatnék magamnak. És egy Hermès Birkin táskát.

Dzséjt
A szobámban már így sem lehet elférni a LEGO-, figura- és modellgyűjtemény miatt, ám most még korlátoz a pénz. Ha azt kivonnánk a képletből egy ilyen „határok nélküli" 3D printerrel, az maga lenne a mennyország… Meg kellene egy második lakás, de majd azt is nyomtatok.

020

TESZT

MORTAL KOMBAT 11

A sorozat a kilencedik epizód óta szinte szárnyal, vérből és brutalitásból ezúttal sincs hiány. A kérdés az, hogy hosszútávon elég a hangulat?

028

TESZT

BATTLEFIELD 5: FIRESTORM

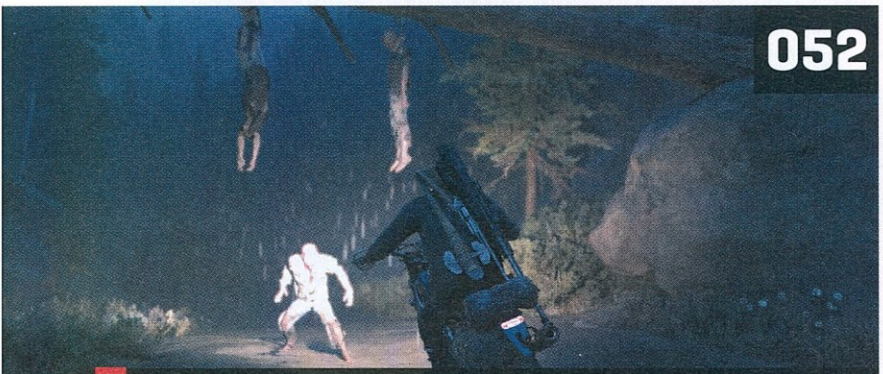
A második nagy világégés sem ússza meg a maga BR módját, a Battlefield 5 pedig egészen jól vette a nem is annyira egyszerű akadályt.

032

TESZT

OUTWARD

Hogy mit lehet még alkotni a műfajok keverésével? Az alacsonyabb költségvetésű szerepjáték ezt bizonyítja a túlélőelemek bevetésével.



052

TESZT

DAYS GONE

A PS4 exkluzívja egy kemény, posztapokaliptikus világot kínál, melyben ember embernek farkasa, ráadásul brutális fertőzés nehezíti az életet.

Tartalom

EARLY ACCESS

008 Bloody Spell
010 Crossroads Inn
012 Satisfactory
014 Deck of Ashes
016 Vanguard: Normandy 1944

TESZT

020 Mortal Kombat 11
024 World War Z
026 We. The Revolution
028 Battlefield 5: Firestorm
032 Outward
034 Bow to Blood: Last Captain
035 Dance of Death: Du Lac & Fey
036 Anno 1800
040 Super Dragon Ball Heroes: World Mission
041 God's Trigger
042 Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy
043 Windstorm – Ari's Arrival
044 Imperator: Rome
046 Dangerous Driving
047 Corpse Party: Sweet Sachiko's Hysteric Birthday Bash
048 Arcade Classics Anniversary Collection
049 MLB The Show – 2019
050 Earth Defense Force: Iron Rain
052 Days Gone

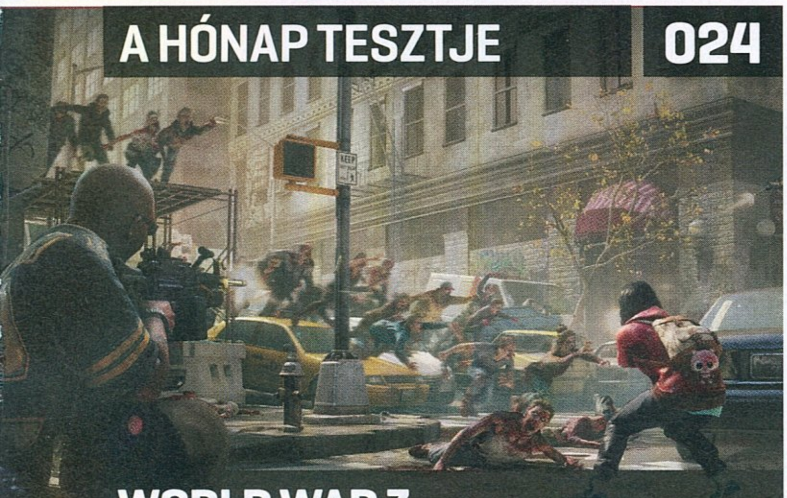
HARDVER

072 Huawei P30 Pro teszt
074 Samsung QE65Q900RATXXH teszt
075 Trust GXT 750 Qlide és GXT 165 Celox teszt
076 Trust Vigor 2.1 teszt
078 Samsung S10 teszt

ROVATOK

056 Mobiljátékok
058 Demoscene
062 Radar alatt
064 Társalgó
066 VR-élményközponttól a 3D nyomtatásig
070 Mentőöv
080 Levrov

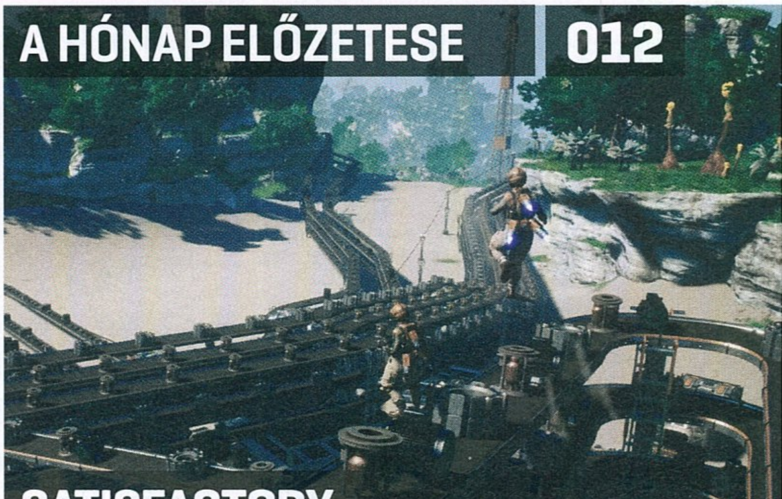
A HÓNAP TESZTJE 024



WORLD WAR Z

A regény nagyszerű volt, a film gyenge, a játéktól meg talán ennyit sem vártunk az előzmények és a második mozifilm meghiúsulása után. A fejlesztők azonban egy ügyes húzással szinte önálló világot építettek egy igazi slágerjáték nyomán, ami tuti ötletnek bizonyult.

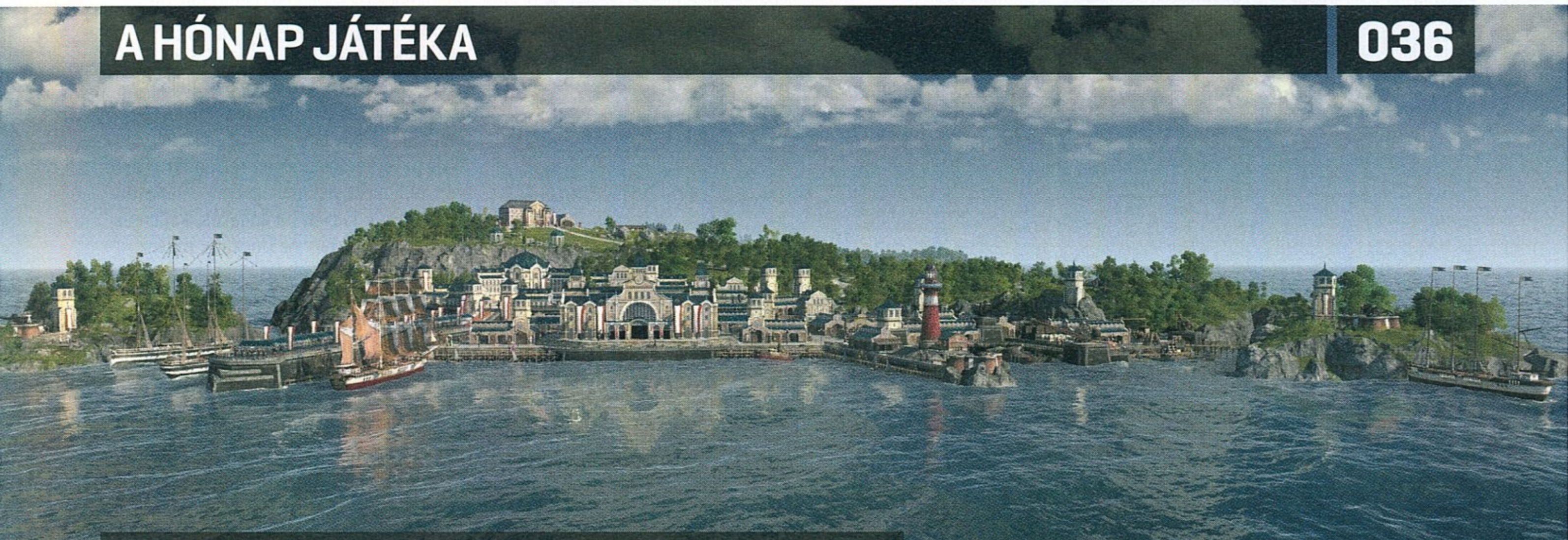
A HÓNAP ELŐZETESE 012



SATISFACTORY

A Goat Simulator őrült alkotói ezúttal állatkodás helyett inkább a Factorio sikereit megirigyelve a sorozatgyártás mechanikájának kiépítését küldték az űrbe, hogy egy izgalmas receptet megbolondítva új úton járva ragadják meg a gondolkodó játékosok figyelmét.

A HÓNAP JÁTÉKA 036



ANNO 1800

Szinte kicsit sem lepett meg minket, hogy a régóta futó sorozat a múltba tévedve ismét elragadja a menedzselést, városépítést, gazdálkodást és stratégiát kedvelő játékosok szívét, ráadásul az ipari forradalom témájával nehéz lett volna mellélőni.

GYAKRAN ISMÉTELT KÉRDÉSEK

Mit tegyek, ha hiányzik a teljes játék matrica?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. Mellékelj egy fényképet erről az oldalról!

Mit tegyek, ha gond van a PC Guru Online regisztrációmmal?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát.

Mit tegyek, ha sérült az újság?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, és jelezd a problémát. A levélbe írd bele a postacímedet!

Mit tegyek, ha nem érkezett meg az előfizetett újság?
A postai úton terjesztett küldemények esetében néhány nap, legrosszabb esetben egy hét csúszás is elképzelhető. Ha az újság ezután sem érkezik meg, használd a postai **06-1-767-8262**-es telefonszámot, vagy írj a **hirlapelofizetes@posta.hu** címre. Ha ezek után sem érkezik meg az újság, akkor írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre.

Hogyan fizethetek elő az újságra?
Írj az **elofizetes@skorpioprint.hu** címre, vagy látogass el a **www.pcguru.hu/elofizetes** címre.

Hol találok további információt a szerkesztőségről?
További elérhetőségeinket a lap 3. oldalán lévő **Impresszumból** tudhatod meg.

Reklamációkezelés munkanapokon, 9 és 17 óra között.

TELJES JÁTÉKOK:

MOTO RACER 4
BGLE9EW2UNO4Z9Q0P6UU

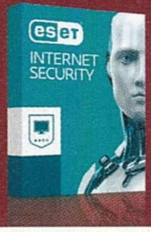
Q.U.B.E.: DIRECTOR'S CUT
BKW1XZX807TX3YGBRSAT

A kód a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalon használható fel. Probléma esetén kérjük olvassa el a Kódbeváltás tudástárunkat a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar** oldalon.

0=nulla / O=rövid -o betű

ESET KÓD: F7BPK4NM

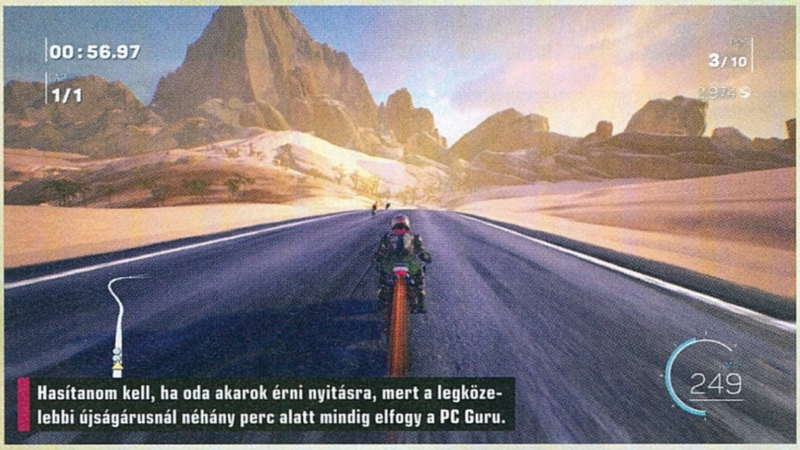
Az ESET Internet Security korunk egyik legnépszerűbb antivírus programja, amely komoly tűzfallal és kémprogramfigyelővel van ellátva. Magazinunkban minden hónapban közlünk egy kódot, amit a **www.eset.hu/pcguru** oldalon „beváltva" egy hónapig teljes verziós programként használhatjátok az ESET Internet Security 11-es verzióját. A jelen számunkban található kód 2019. június 15-ig érvényes.



ADRENALINFRÖCCS ÉS AGYTORNA

MR4 MOTO RACER 4 & Q.U.B.E. DIRECTOR'S CUT

[ÍRTA MCMACKO] **Nem állunk le a kétkomponensű kényeztetéssel – a Guru csapata ebben a hónapban is emeli a tétet, a teljes verziós játékok között pedig egy szélsebes arcade motorversenyt, és egy, a szürkeállományt megdolgoztató puzzle játékot sorakoztat fel.**



Hasítanom kell, ha oda akarok érni nyitásra, mert a legközelebbi újságárusnál néhány perc alatt mindig elfogy a PC Guru.

Bár fél szemmel már láttam az idei szupertitkos listát (Böjti mester egyszer megmutatta az idei évre tervezett teljes verziós játékokat), ennek ellenére kihagy az agyam, és mindig gyermeki lelkesedéssel várom, hogy főszerkesztőnk mivel fog meglepni, milyen előkészületekkel futunk neki az újdonságoknak, és végül milyen ajánló fog kerekedni a friss szám ajándékaihoz. Nos, ebben a hónapban sem csalódtam, a Moto Racer 4-et ugyanis egy gamescomos találkozó óta szerettem volna jobban megismerni, a Q.U.B.E. kalandjairól pedig több kolléga is elismerően nyilatkozott az elmúlt években. Így nem volt más hátra, mint hogy eldöntsem, melyik címmel is kezdjem az ajánlóra való felkészülést.

Ismét két játék, ráadásul az egyikkel a reflexeidet, míg a másikkal a logikádat dolgoztatjuk meg. Készen állsz a felmerülő kihívásokra?

VISSZA A JÁTÉKTERMEKBE!

Persze a szorgos-dolgos mindennapok végén mire is vágyhat az ember először, mint egy kis gondtalan agyöblítésre, amelyre a Moto Racer negyedik epizódja kiválóan alkalmas. Hiszen egy gyors, relatíve látványos, és a régi iskolák egyszerű, de nagyszerű elveire emlékeztető arcade játékról beszélünk.

Bizony, a Moto Racer amúgy sem mai gyerek, történelmi vonatkozásai még a PlayStation korai, háromdimenziós korszakára nyúlnak vissza – de az 1997-es játékot természetesen PC-n toltuk, és már akkor valami olyat kaptunk tőle, amit legfeljebb a külföldi családi nyaralásokon láthattunk a korabeli játéktermekben. A Namco által felfuttatott stílust a franciák persze jó érzékkel követték, a régi időkben tanult tananyagot pedig a negyedik epizódra is visszamondták az egykori Delphine Software fejlesztői.

A képlet nagyon egyszerű: az egyjátékos kampányban széles, a nagy sebességet ösztönző versenypályák és ettől technikailag kicsit trükkösebb krosszmotoros bajnokságok váltják egymást. Ez mondhatni, Moto Racer-tradíció, a két mocitípus pedig más-más játékstílust hoz a képbe. Előbbi versenyeken a féktelen tempón, a jó ütemben vett kanyarokon, egykerekes trükkökön és a többi vas elleni kiélezett küzdelmen van a hangsúly. A krosszpályák esetében pedig a terep is nehezíti a dolgunkat, cserébe a tempó lassabb, és trükkökkel is fűszerezhetjük a játékot. A kampányban való haladás úgy néz ki, hogy különböző nehézségi szinteket tudunk bevállalni, így ha pl. lazábban akarunk nyomulni, akkor az „egycsillagos" kihívást választjuk ki. Mi ennek a hosszú távú hátulütője? Hát például az, hogy a következő versenyek megnyitása így jelentősen lelassul. Kénytelenek vagyunk tehát a több csillagot osztó kihívásra kattintani, viszont ha bukunk, akkor van büntetés is – a csillagokat nemcsak gyűjteni, hanem elveszteni is lehet, így a rizikó is része a jutalmazási rendszernek.

ADATOK

KIADÓ
Microids/Toxic Games

FEJLESZTŐ
Artefacts Studios/Toxic Games

MŰFAJ
arcade motorverseny/ puzzle FPS

INFO

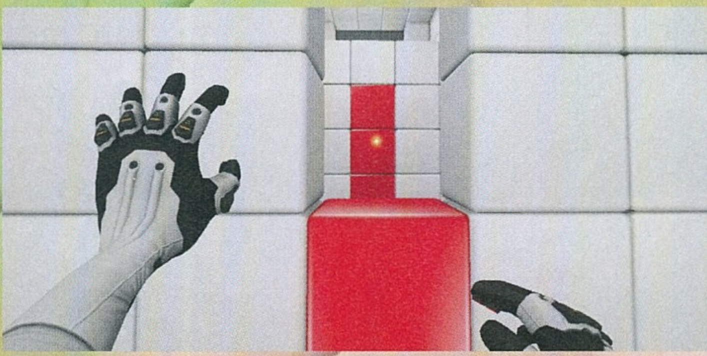
A Moto Racer 4 2016. november 3-án jelent meg, Steamen az alapváltozat 15 euróba, nagyjából 4800 forintba kerül. A Q.U.B.E. 2014. május 21-én jelent meg, Steamen 8 euróba, nagyjából 2600 forintba kerül.

GÉPIGÉNY

MR4: Intel Core 2 Duo CPU 2,33GHz, 1 GB DX11 GPU, 4 GB RAM, 12 GB HDD.
Q.U.B.E.: 2 GHz Dual Core CPU, DX9 GPU, 2 GB RAM.

A játékmenet szerencsére nélkülöz minden szimulátoros komplexitást, itt tényleg a '90-es évek játéktermeiben és kocsmáiban érezhetjük magunkat, és ebben az állításban semmi pejoratív nincs. A Moto Racer 4 könnyen felkapható, nem igényel hosszú betanulási ívet, ráadásul a program egészen hangulatos, kellemes látványvilággal bír. Az Unreal 4 motor eleve ad egy színvonalat a játék vizualitásának, és vannak pályák, amelyek kifejezetten durván festenek. Persze ebbe beletartozik az is, hogy valahogy az erdős növényzettel tarkított terepek azért nem mennek annyira jól a játéknak, és érdemes hozzátenni azt is, hogy a Moto Racer 4 soha nem versenyzett ilyen téren az AAA játékok nyomvonalán. A PC-tulajdonosok viszont akkor is jól járnak, ha önmagában nem tudják 2019-es RTX/Ultra+ szintekig tornászni a beállításokat; a száguldozós produkció összkép tekintetében ugyanis messze ezen a platformon teljesít a legjobban, az alacsonyabb felbontású konzolos kiadásokkal összehasonlítva zongorázni lehet a különbséget.

Visszatekerés? Mit tekerhetek vissza? Nekem nem régi, hanem a legújabb PC Guru kell, benne a Q.U.B.E.-bal, halljátok??!!



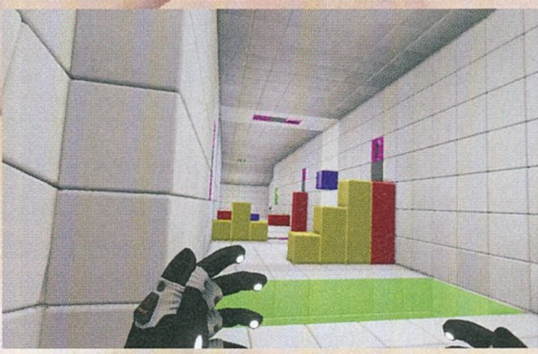
Egy szívfájdalmam van, de az nem kicsi: a Moto Racer második része pörgős és emlékezetes punk/ska zenével bírt, és valahogy a mai napig ehhez kötöm a Moto Racer-élményt, vagy legalábbis annak egy nyomós részét. (A cikk megírása közben is ez az OST pörög. Tisztán előttem van, hogy hetedik osztályban „fáradt skatepunk"-nak tituláltuk az amúgy agyonhallgatott trekkeket.) Ez a vonal sajnos a Moto Racer 4-re teljesen kiveszett, a játék audioszekciója teljesen közömbös, üres és ízetlen, mint egy pohár napokig az asztalon felejtett csapvíz.

KOCKÁNAK ÁLL A VILÁG!

Ha kifolyt a szemünk, elegünk lett a reflexszerű kigyorsításokból, kanyarbevételekből és gumifüstölésből, akkor jöhet egy kis észtorna. A Q.U.B.E. alkotói igazán a második epizóddal értek el egy széles körben elismert státuszt, viszont már a játék első részében is ott volt a zsenialitás. A QUBE (Nem írom le többet pontozva, az tuti!) és az abból továbbfejlődött Director's Cut egy Portal-koppintásnak indult. A rendezői változatot komoly narratívájának és a száz százalékig minőségi puzzle feladványoknak köszönhetően a QUBE-ot simán oda lehet tenni a jobb Portal-követők közé. Az alapsztoriból túl sokat azért nem szeretnénk elárulni, maradjon meglepetés is. A lényeg, hogy amnéziás asztronautaként egy méretes kockamátrix közepén találjuk magunkat, amely szektoronként tárja fel előttünk rejtelmeit, és ahogy haladunk előre, egyre durvább fejtörőket szolgáltat. A háttérben persze egy nagyobb játszma képe körvonalazódik, és mire a végjátékig érünk, az érzelmi húrok is megpendülnek a szürkeállomány megtornáztatása közben.

KÓDAKTIVÁLÁS

Habár a mostani teljes játékaink is steamesek, korábban megváltozott a kódok beváltásának menete: **a tartalomjegyzéknél található matricára nyomott kódokat nem a Steamen kell beütni, hanem a PC Guru Online kódbeváltó oldalán**. Ehhez mindössze egy ingyenes regisztrációra van szükség, majd a belépést követően a böngészőben el kell navigálni a **http://www.pcguru.hu/kodbevaltas** oldalra, ott be kell ütni a matricára nyomtatott kódsorokat, az eredmény pedig két Steam-kód lesz, abból pedig teljes játék, öröm és boldogság. **A kódokat csak egyszer lehet felhasználni, de összesen tízszer lehet megpróbálni a beváltást**, így ha elgépelsz egy karaktert, akkor sem kell félned, nem fog eltűnni a teljes játékod. Ha mind a tíz alkalommal hibás kódot adsz meg, a rendszer 24 órára letiltja a kódbeváltás funkciót, úgyhogy csak óvatosan! Ha problémát okozna a kódbeváltás, **olvasd el a Kódbeváltás tudástárunkat a PC Guru Online-on: http://www.pcguru.hu/kodbevaltas-tudastar**



És hogy milyen puzzle feladatok várnak ránk? Lényegében a kezünkön lévő kesztyű lesz a mindenünk. A terepet alkotó kockák között találunk különböző manipulálható darabokat, amelyek színtől, funkciótól függően építik fel körénk az ékes angolsággal csak „environmental puzzle"-nek, azaz környezeti feladványoknak nevezett pályarészeket. Ezekben nemcsak a kombinációs készségünk kap fontos szerepet, de a színek, az időzítés, a térbeli látás (és probléma „átlátás") kérdései is előjönnek, egyre durvuló és szekvenciaszerűen fokozódó formában.

Ezzel a QUBE fokozatosan vezet bele egy olyan nyúlüregbe, amely 3-4 órára érdemi agytornával képes szolgálni. A játék íve megfelelő, nem fogunk hamar falnak futni, de azért idővel bejön az a fajta kihívás, ahol már nem biztos, hogy csuklóból és rutinból megy a kijárat feloldása.

A grafika, mint olyan, semmi extra dolgot nem vonultat fel. Inkább funkcionális az összkép, de az elénk táruló sci-fi világ egységes, és jól szolgálja a játékmenetet. Ehhez hozzátartozik, hogy a játék stabilan elfutkorászik gyengébb gépeken is, a hangzóanyagok hatásának pedig még nagyobb tér jut a stilizált grafika mellett. A hallható hangok ugyanis nagyban hozzájárulnak az atmoszféra építéséhez, ráadásul a Director's Cut egy olyan sztorit mesél el, amely ott tart minket a játékmenet szárazabb szakaszain is.

BEDURVULUNK

Ja, és mielőtt valaki megrettenne; nagyobb spoilerek nélkül is érdemes elárulni, hogy a makulátlan, tiszta közeg, amiben indul a kaland, hamar átfordul egy sötétebb, komorabb vízióba, akárcsak a műfaj nagy öregjénél... Ha teleszalad a szürkeállomány a feladványokkal, érdemes rápihenni, majd kicsit később újra megpróbálni a rejtvények megoldását. Ordas ráfeszülés esetében pedig bátran térjetek át az időzített time trial kihívásokra, amelyek a lassú, gondolkodós játékmenetet változtatják át egyfajta áramlós platformer kihívássá.

Utoljára a Spectrum Retreat volt az a puzzle FPS, amivel olyan jókat játszogattam, mint a QUBE-bal, és bár több játékújságíró kolléga ajánlotta már nekem a folytatást is, a mostani ismerkedés (és a játék kimaxolása) után garantáltan megnézem, hogy Toxicék hova vitték tovább ezt a koncepciót. Van egy olyan sejtésem, hogy a Portal 3-ra úgyis hiába várunk...

DARK SOULS MAY CRY

ADATOK

KIADÓ **TIANJIN YILONG NETWORK TECHNOLOGY** – FEJLESZTŐ **TIANJIN YILONG NETWORK TECHNOLOGY** – MŰFAJ **AKCIÓ-SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.01.16.**
ÁR **STEAMEN 16,79 EURÓ, NAGYJÁBÓL 5400 FORINT.**

[ÍRTA **TENEBRA**] ***Másfél hónapja jelent meg a Dark Souls és a Bloodborne alkotóinak új, kőkemény játéka, a Sekiro: Shadows Die Twice, máris itt van a legfrissebb Souls-szerű cím, a kínai fejlesztésű Bloody Spell, amelynek lelkes alkotói a Devil May Cry-szériára jellemző kombókkal kívánják színesíteni a zsánert.***

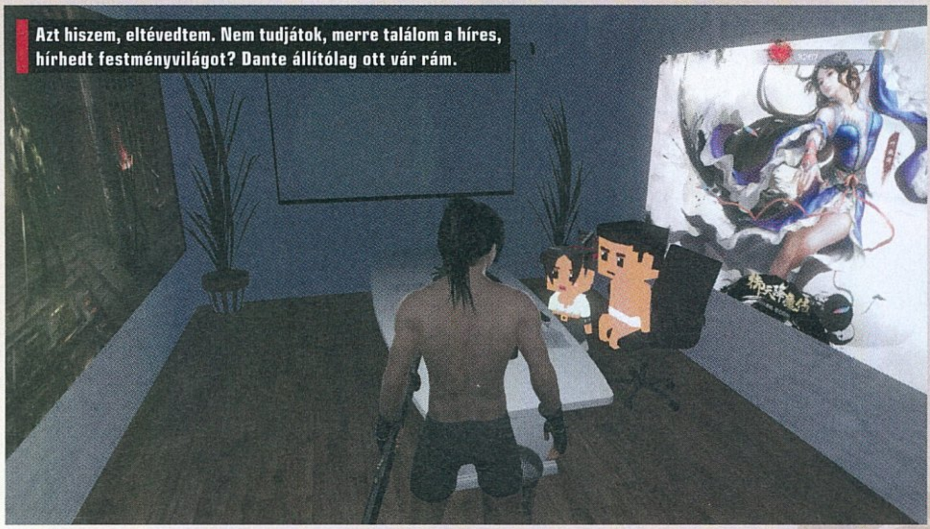
A FromSoftware Dark Souls-sorozatának köszönhetően a 2010-es években igencsak menővé váltak a betonkemény, nagy kihívást kínáló akciójátékok. Persze az előző számunkban tesztelt Sekiro: Shadows Die Twice-szal a csapat bebizonyította, hogy a dögnehéz játékokhoz még mindig ők értenek a legjobban. Bár tesztemben viszonylag szigorú voltam vele, az eddig beleölt 30-40 óra után azt kell állítanom, hogy a Sekiro így is igen magasra tette a mércét, ezért minden közeljövőben készülő Souls-szerű játék fejlesztőire nagy csata vár. Nem is irigyeljük a legújabb kihívó, a Bloody Spell készítőit, az ötfős Tianjin Yilong nevű kínai csapatot, mert bár a több mint 2 éve fejlesztett korai hozzáférésű akció-szerepjátékában izgalmas ötletekkel próbálják feldobni a FromSoftware által megformált játékmenetet, egyelőre még nagyon messze vannak a Soulsborne-ciklus színvonalától.

TIGRIS ÉS SÁRKÁNY

Akár a Sekiro alkotói, úgy a Bloody Spell fejlesztői is a távol-keleti mitológiát, az animéket és a harcművészeti filmeket vették alapul. Történetszinten a Yilong műve inkább a kevésbé fókuszált Dark Souls-sorozat darabjaihoz, semmint az ezen a téren kidolgozottabb Sekiróhoz áll közelebb. A korai hozzáférésű változatban egyelőre két nagyobb pálya érhető el, így csupán a cselekmény legelejét ismerhetjük meg. Érződik, hogy a Yilong alkotói a Dark Soulsokénál összeszedettebb történetet igyekeznek megalkotni, azonban a két pályán zajló események legjobb esetben is csak

sablonosnak nevezhetők. A főhős egy teljesen átlagos távol-keleti bajnok, Yejin, akinek a Void Legion nevű „nagyon gonosz és nagyon titkos" szervezet elrabolja húgát, Lit. A Legionnek tervei vannak a különleges képességekkel és képzettséggel rendelkező Livel, és remélem, mindenki egyből ki is találta, hogy milyen tervekről van szó. Így Yejin nem tehet mást, mint hogy húga és a világ segítségére siet, útján pedig egy Faceless nevű entitás fogja segíteni, akinek köszönhetően a hős halála és feltámadása után nem veszíti el korábban megszerzett képességeit. Akkor sem, ha új játékot kezdünk, így a tápos Yejinnel egy idő után túl könnyűvé válik a Yilong műve.

A kezdő terület egy dohos börtönkomplexum, amelynek végén egy drabális szörny vár minket, a második pálya pedig egy külső terep, ahol nehézségi szinttől függően más-más harcművész-főellenséggel kerülünk szembe. Akár a Dark Soulsokban, utunk során találkozunk haldokló katonákkal, foglyokkal és más NPC-kkel, akiktől pár klisés dialógus formájában megtudunk néhány nem túl érdekes dolgot a világról. A történet és a karakterfelhozatal tehát finoman szólva sem keltette fel érdeklődésemet, és a Bloody Spellnek egyelőre nincs olyan magába szippantó, egységes atmoszférája, mint a haláljárta Dark Souls-trilógiának vagy a Sekirónak. Ennek oka, hogy a két pálya között túl nagy a kontraszt: az első sötét, depresszív hangulatot áraszt, a külső helyszín viszont napfényes, a szörnyeket és a csapdákat leszámítva egész barátságos közeg. Így ezen a téren még nagyon sokat kell pofozgatni a játékon, mert a sikeres Souls-szerű játékoknak az atmoszféra az alapja.



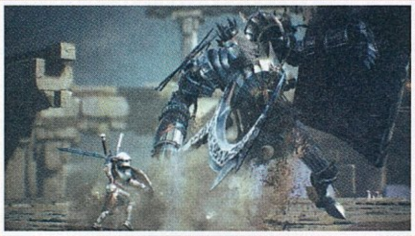
Azt hiszem, eltévedtem. Nem tudjátok, merre találom a híres, hírhedt festményvilágot? Dante állítólag ott vár rám.

BOCSÁNAT, VÉLETLENÜL NEM AZ ÖRDÖG SÍR?

A két pályát kétségtelenül feldobja a véletlenszerűség, ami a Diablo-sorozatot idézi. Akárhányszor új játékot kezdünk, vagy esetleg meghalunk, és visszakerülünk a térkép elejére, illetve egy mentési ponthoz (sajnos itt nincsenek máglyák vagy szobrok,

Olyan, mint a Dark Souls

A sajtóban a Nioh, a Lords of the Fallen és a Code Vein gyakran felmerülnek, mint Souls-szerű címek, ám léteznek még ezeknél is egzotikusabb alkotások. A Bloody Spellhez hasonlóan szintén kínai fejlesztők műve a Sinner: Sacrifice for Redemption (2018/11-es Guru), ami gyakorlatilag bossharcok láncolatából áll, és érdekessége, hogy hőse a cselekményben előrehaladva lényegében „visszafejlődik". De izgalmas ötletekkel dobta fel a zsánert a sci-fi közegű The Surge (2017/06-os Guru) is, amelyben az exoskeletonok és a feldarabolt ellenfelek testrészei, mint zsákmányok színesítették a játékmenetet. És brazil csapat készíti a szintén sci-fi és horrorelemekkel tűzdelt Dolment (2018/05-ös Guru), amely az energiagazdálkodásra fogja helyezni a hangsúlyt.



Lehetőség már most is van bőven, de a két pálya mellé azért reméljük, egyéb újítások és bővítések is érkeznek majd a későbbiekben.

teljesen kiszámíthatatlan, hogy a rendszer hol menti el az állást), néhány fix területet leszámítva a pályák egyes részeit újra és újra más-más sorrendben illeszti egymáshoz a gép. A tárgyak, ládák helyzete egyelőre nem változik, csupán a cuccok tulajdonságait variálja meg az algoritmus.

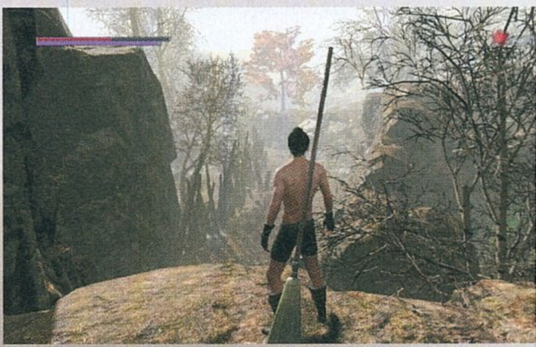
A kínai srácok érezhetően rajonganak a Dark Souls-sorozat mellett a Devil May Cry-szériáért. Túlságosan is, mert a DMC-sorozatból ismerős, a Yilong

Jótól lopni nem szégyen, a fejlesztők pedig nem szégyenkeznek, hiszen a legjobb címekből építkeznek. Reméljük, biztos az alap.

játékában is szereplő Bloody Palace nevű játékmód (hullámokban támadnak ránk az egyre keményebb ellenfelek) gyakorlatilag arcátlan nyúlásnak tekinthető. De a harc során is pont úgy fogunk kombózni, mint Dantéval vagy Neróval a DMC 5-ben. Vannak gyors és nagyobbat sebző lassú csapások, amelyeket megfelelő módon kombinálva látványos mozdulatsorokat csalhatunk elő, és Yejin akár a levegőbe küldve is felapríthatja riválisait. Ezt színesítik a Bloody Spell jelen állapotában kifogyhatatlan dobókései, amelyek főleg a bossharcok során jönnek jól. A kombókat amúgy skillpontokkal aktiválhatjuk, és a fejlődésrendszer nagyjából úgy működik, mint a The Elder Scrolls-sorozatban: ha valamelyik fegyvert használjuk, az ahhoz tartozó fegyverkészségünk pontokkal gyarapodik, és ezeket a pontokat speciális kombókra költhetjük el.

A látványos harcrendszer azonban egyben a Bloody Spell nemezise is, mert hiába van három nehézségi fokozat, még a legkeményebb szinten is játszi könnyedséggel tudunk érvényesülni, ha sikerül megszerezni a jelenleg elérhető 3 fegyvertípushoz (kis kard, bárdkard, lándzsa) tartozó durvább kombókat. A korai hozzáférésű változatban kb. 1-2 óra játék után összegyűlnek a megfelelő pontok, így a bossharcokat leszámítva gyakorlatilag megszűnik a kihívás. Ugyanis a főellenfél-küzdelmeknél tapasztalatom szerint éppen, hogy használhatatlanok a közelharci támadások, mivel riválisaink csalnak. Eleve csak vetődni érdemes, mert bár van védekezés, de általában nem működik. Így képtelenek vagyunk kivédeni vagy megtörni a bossok támadásait, viszont ők minden esetben felülbírálhatnak minket. Kivéve persze, ha sikerül a hátuk mögé kerülni, ám ez a ritkább eset.

A fejlődésrendszerhez tartoznak még a címszereplő Bloody Spellek, amelyek két csoportra lettek bontva, így vannak passzív (plusz életerő, védelem, ütőerő stb.) és aktív skillek (például egy brutális erőlökés vagy egy ellent fejbe kólintó meteor). Ezekhez úgynevezett amberek szükségesek, melyeket ládákból, szörnyektől vagy vásárlásra alkalmas obeliszkektől szerezhetünk be. Természetesen egyik aktív készségünket sem használhatjuk korlátlan ideig, mindegyik bizonyos mennyiségű bloodthirstöt (ez kvázi a manánk) emészt fel, amit ládákból nyert pontokkal vagy dobókéses támadásokkal tölthetünk fel. Az aktív készségek közül az említett erőlökésnek vettem nagy hasznát, ez még a legnehezebb fokozaton is leviszi a bossok életerejének negyedét. A többi támadó skillt viszont körülményesnek vagy jelen állapotukban használhatatlannak találtam.



A Yilong csapdákkal (például fűrészek, lángcsóvák) és minijátékokkal (a zárnyitás egy remek, bár túl könnyű logikai játék) is igyekszik feldobni a játékmenetet, amit a március végén és április elején érkezett frissítésekkel csak még tovább finomított. És nem lehet nem szeretni a lelkes fejlesztőket néhány beteg poénjuk miatt sem: például egy rejtett kulcs segítségével bejuthatunk a Minecraft vizuális stílusában megalkotott fejlesztőstúdióba, és találkozhatunk a kockafejű alkotókkal. Ám a játék jelenleg még annyira kezdetleges állapotban van, hogy nem merném tiszta lelkiismerettel azt ajánlani, hogy szerezzétek be a mostani áráért.

Több pálya, egy működőképes mentési rendszer, és természetesen rengeteg grafikai és játékmenetbeli finomítás kellene, mert most még joggal érezhetjük úgy, hogy a Bloody Spell nem a Sekiro és a Devil May Cry 5, hanem inkább a 2001-es kultikus hack 'n' slash, a Severance: Blade of Darkness kortársa.

KOCSMÁROS, MÉG EGY KÖRT!

ADATOK

KIADÓ **KLABATER** – FEJLESZTŐ **KRAKEN UNLEASHED** – MŰFAJ **MENEDZSER** – MEGJELENÉS **2019**

[IRTA **DZSÉJT**] Nem minden fantasyben kell a világot megmentened a gonosztól, vagy tündék és törpök oldalán harcolnod az orkok és démonok ellen. Néha megesik, hogy csupán egy városszéli tavernát vezetsz, és a söntéspult mögül osztott tanácsokkal befolyásolod a világ sorsát.

A Crossroads Inn egy menedzselős játék lesz, amiben nincs más dolgunk, mint egy útszéli ivót üzemeltetni. Egyszerű, nem? Na, jó, azért annyira nem, hiszen nehéz a csapos élete, ha a földet túró parasztól a király tanácsadójáig mindenki hozzá jár, vagy ha a helyi nemes úr nála akarja a lánya esküvőjét megrendezni.

MÁSODIK RUND!

A Crossroads Inn jelenleg béta változatban leledzik, ez a sikeres Kickstarter-kampány után indult el. A játékban már ki lehet próbálni a kampányt, továbbá a Sandbox és Scenarios módokat – bár ez utóbbi kettő szinte majdnem ugyanaz: szabadon építhetjük fel tavernánkat. A különbség csupán annyi, hogy a Sandboxban minimális a tőkénk, a Free Playben meg Dagobert bácsi is hozzánk jön pénzt kérni, olyan gazdagok vagyunk.

Akármelyik játékmódot is indítjuk el, a lényeg nem változik: egy kocsmát kell üzemeltetni. A sztoriban ezt feladatok teljesítésével tehetjük meg, bár ezek egyelőre inkább jópofa kihívások, semmint igazi küldetések. A Crossroads Inn sava-borsát így is, úgy is az ivó fenntartása adja.

Ki akarja a Római Birodalom életét egyengetni, ha menedzselheted a saját középkori kocsmádat? Ugye, hogy mennyivel hívogatóbb?

A PULT ALATT

Tehát van egy földbirtokunk, erre kell felhúzni a mi kis rekreációs intézményünket. Lehetőségünk bőven van: építhetünk szimpla kocsmát, ahol pián kívül mást nem adnak, bár ezzel nagyjából ki is filéztük a játékot. Szóval érdemes hozzácsapni minimum egy konyhát és egy raktárt, de ha igazán rá akarunk feküdni az üzletre, akkor játékbarlangot is berendezünk egy eldugott szobában, biztosítunk szálláslehetőséget az átutazóknak, illetve akár a hátsó kertet is felhasználjuk a kültéri bulikhoz – grillezéshez vagy bográcsozáshoz.

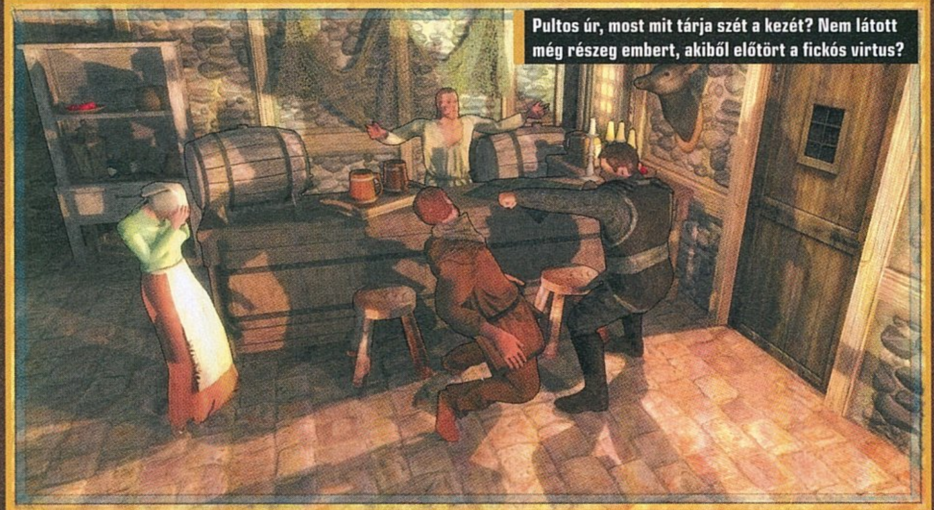
A bútorzatot meglehetősen széles skálán kínálják, tulajdonképpen csak a bevételünktől, illetve az induló tőkénktől függ, mennyire csinosítjuk ki az ivónkat. Persze minden marad középkori szinten, szóval villanytűzhelyre ne számítsunk, de építhetünk szabadtéri tűzhelyet, vagy ott a járólap és a szimpla parketta, a kandalló, illetve lehetnek például díszes csillárjaink, esetleg keskeny és széles padjaink. Szóval van miből választani.

Persze azért érdemes odafigyelni néhány dologra, például a sztorimódban az esküvőt rendező nemes úr nem fogja beérni holmi fatányérral és kopott kilincses ajtóval, neki ki kell rittyenteni a fogadót.

Létesítményünk üzemeltetéséhez persze nemcsak vendégek és bútorok kellenek, de személyzet és készlet is. Utóbbi beszerzése költséges mutatvány, pláne, ha a minőséget is szem előtt tartjuk. A személyzet meg külön móka, egyrészt, ápolni kell a lelküket, másrészt mindegyiknek van sajátos gondja, na meg persze fizetést és pihenőidőt is követelnek. Viszont jól végzik a dolgukat, valamint remek kémekként funkcionálnak – kihallgatják a vendégeket, értékes információkhoz juttatva minket.

FŐÚR, A SZÁMLÁT KÉRNÉM!

A Crossroads Inn alapjaiba egy remek játék lett beleépítve, viszont a jelenlegi változat ezt még nem aknázza ki. A béta iszonyú bugos, non-stop összeomlik, hibaüzenettel traktál. Sok asset neve helyén a fejlesztők e-mail-címe látható, a MI pedig hajlamos teljesen megőrülni és akár a semmiben is elakadni. Ám a játék megjelenése még odébb van, jelenleg annyi biztos, hogy 2019-ben jön ki. Szóval még bőven kijavíthatják ezeket a problémákat, és akkor egy kellemes kis kocsmamenedzselős fantasyjátékot fogunk kapni, amivel elég jól elszórakozhatunk. ■



Pultos úr, most mit tárja szét a kezét? Nem látott még részeg embert, akiből előtört a fickós virtus?

A külföldi és hazai fantasztikum legjava

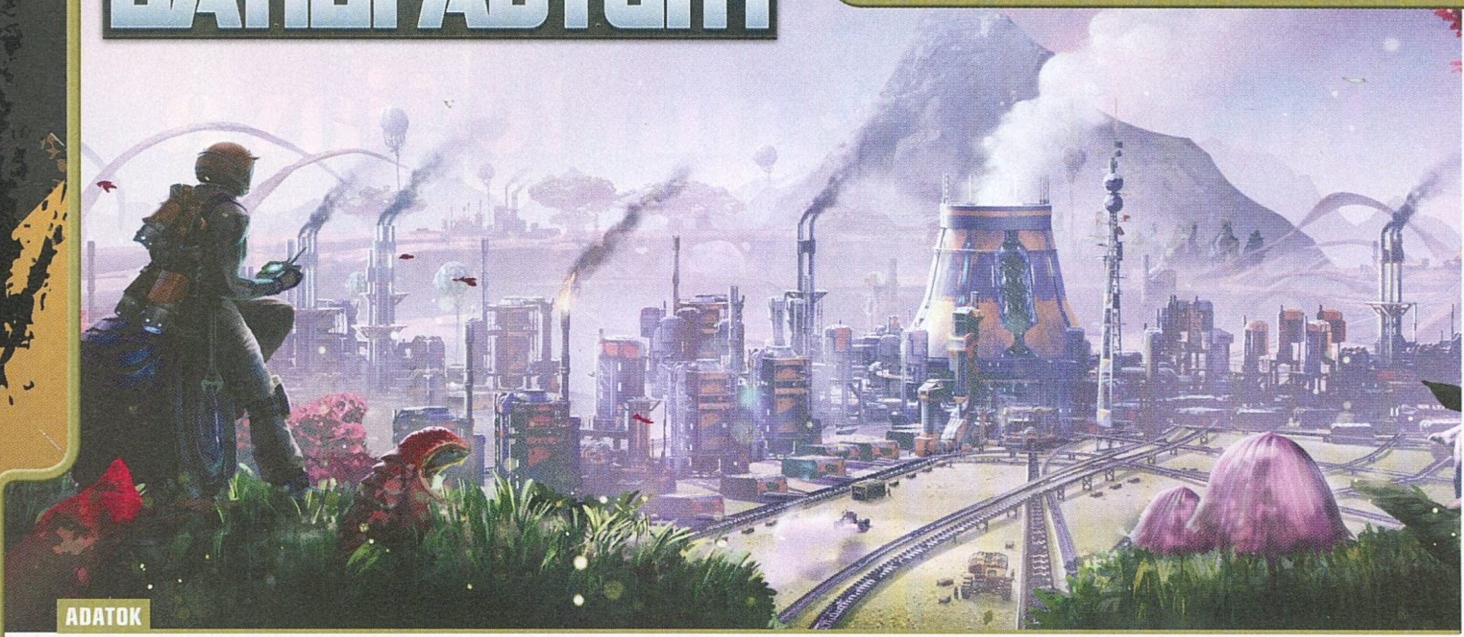
MEGJELENIK HAVONTA NORMÁL ÉS XL VÁLTOZATBAN IS

ELŐFIZETŐKNEK KEDVEZMÉNYES ÁRON!

RENDELD MEG ITT: WWW.GALAKTIKABOLT.HU

SATISFACTORY

BOLYGÓKÖZI KISIPAROS



ADATOK

KIADÓ **COFFE STAIN PUBLISHING** – FEJLESZTŐ **COFFE STAIN STUDIOS** – MŰFAJ **GYÁRÉPÍTŐ/SZIMULÁCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.03.19** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL 30 EURÓ, KB.: 9600 FORINT.**

[ÍRTA BODAK]

A Coffee Stain Studios a kiadói feladatok mellett játékfejlesztéssel is foglalatoskodik, legutóbbi önálló címét pedig gondolom, nem kell bemutatni, hiszen jó eséllyel minimum hallottatok már a Goat Simulatorról vagy valamelyik variációjáról. Az alkotók most egy éles váltással a mémgyártásról a bolygóközi mindent (is) gyártásra álltak rá a Satisfactoryval – lássuk, milyen hatékonysággal!

A Satisfactory először a tavalyi E3 alatt mutatkozott be, de akkor még csak annyit lehetett sejteni, hogy egy belső nézetes gyárépítő játék lesz, amolyan Factorio, csak három dimenzióban. A lépten-nyomon történő összehasonlítgatás pedig sajnos vagy nem sajnos, de elkerülhetetlen, hiszen egyrészt nem sok olyan játék van a piacon, melyben az első lépéstől az utolsóig a mi feladatunk a termelés kiépítése, másrészt mindkét cím a korai hozzáférésű programok sorát erősíti, igaz, a Factorio már évekre nyúló előnnyel rendelkezik.

ROKON LELKEK

Ha már így elkezdtem a hasonlóságok emlegetését, akkor az átfedések részletezése helyett inkább a lényegesebb különbségekre térnék ki, melyek közül az első és a legszembetűnőbb maga a háromdimenziós megjelenítés. Ezt bizony teljesen ki is aknázza a Coffee Stain alkotása, mellyel a játékmechanika egy réteget egy másikra cserél: a kétdimenziós sík lehető legjobb kihasználása helyett itt elsősorban a terep szintkülönbségeinek hatékony leküzdése lesz az egyik leghúsbavágóbb gondunk. A második legfontosabb eltérés szintén a pályaszerkezethez kapcsolódik, mert míg a Factorio procedurálisan generált térképek és ezzel kihívások végtelen sorát kínálja, addig a Satisfactory jelen pillanatban három különböző, előre felépített, nagyjából 30 négyzetkilométeres területet ad játszótereül.

A legfontosabb különbség talán mégis az, hogy a Satisfactory sokkal jobban vezeti az embert, de azért szerencsére nem kézen fogva. Az alapok lefektetése után nem rágnak semmit a szánkba, csak közvetetten terelget a program. Ezt úgy kell elképzelni, hogy az új épületeket és „recepteket" előfeltételek teljesítésével (adott mennyiségű és meghatározott termék leszállításával) oldhatjuk fel, melyek teljesítéséhez hosszú távon elengedhetetlen lesz az előző szintű cuccok gyártásának teljes automatizálása. Ily módon mindig tudjuk, mit kell legközelebb építeni, mit kell következőnek gyártani, folyamatosan lebeg egy cél a szemünk előtt.

De nem elhanyagolható az sem, hogy a Satisfactory jóval békésebb játék, mint a Factorio. A helyi fauna jobbára ártalmatlan, csak akkor támad, ha a közelébe megyünk, és a támadó lényeket egy szál bikacsókkel el lehet intézni. Plusz abszolút nem zavarja az élővilágot, hogy gyárkéményeink okádják magukból a sűrű, fekete füstöt, nem kell védekeznünk ellenük, csak agresszorok lehetünk. Hogy ez változni fog-e a későbbiek során, az egyelőre még rejtély, a fejlesztők csak nagyjából elképzeléseiket osztották meg, valószínűleg a játék sikerén múlik majd a további funkciók bevezetése.

INTERPLANETÁRIS INDUSZTRIALIZMUS

Célból márpedig jó sok akad, még így a korai hozzáférés alatt is elég méretes a leküzdendő feladatok listája. Bolygóra pottyanásunk után megragadjuk leginkább talán vonalkód-leolvasóra hajazó építő- és bontó szerszámunkat, majd megkezdjük az amúgy idilli bolygó teljes iparosítását. Első lépésként megépül jövendő ipartelepünk központja és szíve, a Hub. Kezdetben ennek bővítgetésével múlatjuk az időt, öt lépésben fejlesztgetve a helyszínt. Egy darabig csak itt tudunk kézzel legyártani olyan elemeket, melyekhez még nincs megfelelő gyárunk, ide hordjuk a késztermékeket, hogy újabb eszközöket, épületeket, kütyüket oldhassunk fel újabb nyolc szint mentén (amiből jelenleg hat érhető el). Végül, de nem utolsósorban a Hub utolsó fejlettségi szintjén megnyíló laborban tudjuk majd elemezni a helyi flóra és fauna tagjait, hogy további hasznos kiegészítőket is előállíthassunk belőlük.

Na, ilyenkor gondolj bele, milyen jó szerkesztőnek lenni. Erről a csodás képről mi jut eszedbe? Mert nekem valami finom tészta.

A központ felhúzása azonban csak az első lépés, elvégre azután, hogy elérte az ötödik szintet, megkapjuk az igazi feladatot, az űrlift megépítését. A gigantikus épület afféle expressz csomagküldő szolgálatként funkcionál a bolygó felszíne és megbízónk, a FICSIT iparvállalat űrállomása között, ahol a nyersanyagéhségre alibiként szolgáló „Project Assembly" készül, bármi legyen is az. Játékbeli funkcióját tekintve tulajdonképpen ez is csak egy újabb (de meg kell hagyni, roppant impozáns) nyersanyagsüllyesztő, melybe elegendő mennyiségű cuccot bepakolva a Hubnál válik elérhetővé az új eszközök megnyitásának lehetősége, ahol ugye csak újabb adag cucc besüllyesztése után kapjuk meg a kiszemelt épület- vagy kütyücsomagot.

Ezzel pedig le is írtam a Satisfactory lényegét: bányászunk, hogy bigyókat gyárthassunk, amikből bizgentyűk lesznek, azokból pedig kütyük készülnek, és így tovább. A mélyben meghúzódó végletekig leegyszerűsített körforgásra azonban annyi rétegben rakódnak újabb elemek, hogy könnyen megfeledkezünk róla. Hiszen közben építkezni kell, árammal ellátni az ipartelepet, a logisztikát egyszerűsíteni, a termelékenységet maximalizálni.

Eleinte csak kis léptékben, egyetlen véső és kétkezi munka segítségével jutunk nyersanyaghoz. Ez persze fárasztó, unalmas és egyáltalán nem hatékony eljárás, úgyhogy hamar automatizált bányarobottal helyettesítjük a régi, de bevált módszert. Először vasat, majd rezet, utána mészkövet, később szenet bányászunk, aztán jönnek az olajkutak. Egyelőre itt tartunk a korai hozzáférésben, a kvarc-, kén- és alumíniumbányászat, illetve a nukleáris energia már biztos jön, és még ki tudja, mi minden, hiszen a csapat a megjelenés után is tovább tervez a játékkal. De már az is hosszú órákra leköti az embert, ami most elérhető, és kellően szórakoztató.

A "Factorio, csak térben, belső nézetben" kategorizálásra ráugrottunk, mint gyöngytyúk, és cseppet sem bántuk meg.

Miután már tudtam, mit és hogyan kell vagy érdemes csinálni, mely elemekre és milyen arányban van szükség a fejlettebb darabok gyártásához, megszűnt a futószalag-spagetti, és katonás rendben sorakozó gyártósorokat létesítettem, mindössze nyolc óra leforgása alatt megkezdve a kőolaj kitermelését. Innen persze hosszú még az út a számítógép-gyártásig…

GYÁRTÁSTECHNOLÓGIA

A korai hozzáférésű programoknál mindig kérdés, hogy technikailag hogyan birkóznak meg a feladattal. Ez a Satisfactory esetében duplán adott okot az aggodalomra a rengeteg mozgó elem és folyamatos háttérmunka miatt, ami a játék jellegéből adódik. Szerencsére egy középkategóriásnak nevezhető rendszeren (negyedik generációs i5, 8 GB RAM és egy GTX 1070) nem akadtak komoly gondjaim, összeomlás, kifagyás nem volt a tesztre szánt idő alatt. Időről időre azért meg-megröccen a képfrissítés, mikor a telepek közti fel-le loholás során újabb szektort tölt be a játék, hiába van SSD-re telepítve. Összességében ez a jelenség még nem akasztja meg a játékmenetet, de a jövőben remélhetőleg kezdenek vele valamit.

Itt-ott viszont nagyon kilóg a lóláb, könnyen meglátszik, hogy hol spóroltak a számítókapacitással. A megjelenítési távolság relatíve alacsony, gyakran a semmiből tűnnek fel a fák és kövek. Szerencsére épületeink már messziről látszanak, de bizonyos távolságon felül a mozgási fázisoknak csak minden sokadik képkockáját renderelik, ezzel állóképek sorozatává válik a gyáregységek amúgy lenyűgözően összetett animációja. Technikai szempontból érthető és nem annyira zavaró a dolog, de az illúziót és a beleélést egy cseppet rombolja.

Mindent összevetve a Satisfactory már most egy roppant szórakoztató játék, mely egyes pontokon áramvonalasít a Factorio összetettségén, de ez nem válik hátrányára. Ami egyeseket elrettenthet, az az egyéves Epic Games Store-exkluzivitás, mely mellé a steames megjelenésről csak annyit ír a játék hivatalos oldala, hogy „talán egyszer". Nem elhanyagolható az a tény sem, hogy a játék pillanatnyilag csak online kapcsolat mellett hajlandó megmoccanni, mert kooperatív multiplayerre van kitalálva, de ettől még egyedül is tökéletesen játszható.

Jó munkához idő kell, de lesz is eredménye. Elvégre a kezdeti kézi bányászat és megmunkálás után ilyen szép gyártósorok gondoskodnak a feldolgozásról.

ÁTOKVERTE LEOSZTÁS

ADATOK

KIADÓ **WHISPERGAMES** – FEJLESZTŐ **AYGAMES** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.04.11.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.**

[ÍRTA DZSÉJT] Egyre több olyan roguelike szerepjáték kerül fel Steamre, amiben a legfontosabb a kártyák gyűjtögetése. Ezek többsége feledésbe merül, mások, mint a Thronebreaker és a Slay the Spire, sikert érnek el. A Deck of Ashes új játékos az asztalnál, de egyelőre nehéz megmondani, melyik csoportba kerül.

Az első, ami meglepett a korai hozzáférésben kipróbálható verzió során, az mindjárt az intró volt. Az ilyen jellegű játékoknál valamiért sosem számítok a „meh" kategóriánál erősebb sztorira, a Deck of Ashes viszont azonnal tisztázza, hogy a készítők nem elégedtek meg néhány fantasy toposszal, hanem tényleg igyekeztek valami egyedit alkotni. Ennek köszönhetően a felvezetés erős, sötét hangulattal, stílusos rajzokkal és egy csapatnyi antihőssel operál. Merthogy mi az Outcast nevű banda tagjait fogjuk irányítani, akik anno rettegett haramiák voltak, mígnem kincset remélve felkutatták és felnyitották a legendás Ash Boxot. Ám gazdagság helyett átkot leltek, ráadásul nem csak magukra, de az egész világra bajt hoztak, amit most szörnyek és szörnyű emberek laknak. És az átkot csak a kitaszítottak tudják feloldani.

ÁTOKVERTE NAPOK

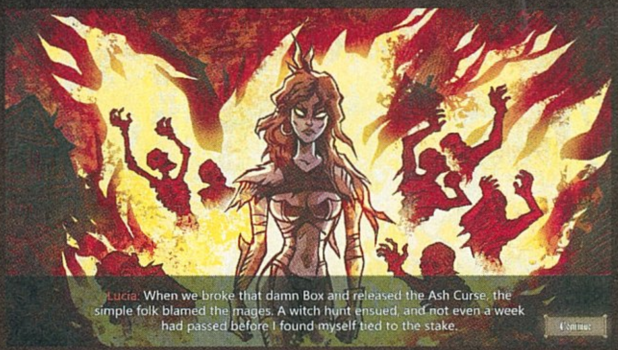
A Deck of Ashes tehát nem egy vidám fantasy, itt bizony átkozott ember átkozott embernek farkasa, vagy még inkább szörnye. Az erős felvezetés bizony berántja az embert, azonnal neki akar állni a sztori felgöngyölítésének. A korai változatban viszont egyelőre csak a tutorialként elég jól funkcionáló prológust, illetve egyetlen outcast, Lucia, az Örök Tűz (Eternal Flame) sztoriját játszhatjuk ki.

Ahogy a neve is mutatja, Lucia elég tüzes leányzó, az Ash Curse elszabadítása után ugyanis néhány (valljuk be, jogosan) dühös paraszt, élén a barátjával, máglyán elégette. Lucia viszont, mint a Főnix, feltámadt. Azóta képes uralni a tüzet, ami belülről égeti – ez pedig meglehetősen fájdalmas, nemcsak neki, hanem az ellenfeleinek is, hiszen a legtöbb hozzá fűződő kártya tüzet használ.

A jelenlegi állás szerint több karakter lesz játszható. Az Outcast banda öt főből állt, azt viszont egyelőre nem tudni, hogy közülük hány kerülhet a kezünk közé. Egy még biztos: Sly, a Fekete Kígyó (Black Serpent), ő ugyanis már a menüben is ott van, csak éppen vele még nem indíthatunk játékot. Az ígéretek szerint mindegyik figura egyedi paklit kap, ami más és más játékstílushoz vezethet – bár bevallom, ezt egyelőre nem tudom elképzelni, az összecsapások ugyanis faék egyszerűek: egy kör addig tart, amíg a rendelkezésedre álló manakészletet felhasználva ki nem játszod a lapjaidat. Vannak támadó, védekező, gyógyító és abszolúte semmire sem használható lapok (az mondjuk örömteli, amikor három ilyen is a pakliba kerül), és olyanok is, amiket más kártyákkal kombinálhatunk. De szerintem édes mindegy, hogy védőpajzs vagy a láthatatlanság tesz egy kör erejéig sebezhetetlenné, ahogyan az is, hogy egy tűzátok vagy mérgezés okoz X körön át sebzést az ellenségnek.

Szóval hiába kap az egyik karakter lándzsás lapot, a másik tűzgömb kártyát, az olyan, mintha az egyiknél piros színű kard lenne, a másiknál meg kék. A taktikát úgyis az határozza meg, hogy az adott körben milyen típusú kártyáid vannak, és azok mennyi manáért cserébe használhatóak. A felhasznált kártyák az Ash Deckbe kerülnek, innét a körök alatt speciális lappal – na meg némi életerővel – lehet visszavarázsolni

A jövőben más karakterek bőrébe is belebújhatunk, akiknek mind külön-külön paklijaik és lapjaik lesznek.



a használható kártyáink közé, vagy a győzedelmes parti végén megújíthatjuk ezeket a játék alatt bezsebelt pontokkal – ezek fix számúak, és az életerőnket is velük állíthatjuk vissza, szóval megfontoltnak kell lennünk, mit rakunk rendbe, ami feldobja a programot.

Emellett van egy központi táborunk is, ide visszavisszajárhatunk, majd jó pénzért új kártyákat készíthetünk a begyűjtött tervekből, illetve visszaállíthatjuk az életerőnket, megújíthatjuk a felhasznált kártyákat, de akár újakat is vásárolhatunk. Sajnos ez a része nem túl meggyőző a programnak, lényegében egy nagyon egyszerű boltot kapunk.

MI AZ A ROGUELIKE?

Sokszor olvashatjuk szerep- és kalandjátékok mellett a kifejezést: roguelike. De mit is jelent ez valójában? Nos, a szó eredete a '80-as évekre vezethető vissza, amikor még gyakoribbak voltak a szövegalapú szerepjátékok. Ekkoriban, pontosabban 1980-ban jelent meg a Rogue, amit Michael Toy és Glenn Wichman készített el. Legfőbb ismérve az, hogy nem kizárólagosan szöveg alapú szerepjáték volt, hanem rendelkezett grafikai elemekkel is. Emellett a környezet véletlenszerűen épült fel, nem lehetett menteni, körökre osztott játékmenettel bírt, és még szörnyekkel és loottal is feltöltötték. Sikere történelmi jelentőségű lett az iparban, és ezért nevezzük ma is az ehhez hasonló játékokat roguelike-nak.

HAMVÁBA HALHAT

És ez az, amin a Deck of Ashes elvérezhet. Hiába tűnik első blikkre erősnek a sztori, továbbá hangulatosnak a játék, mert mindezek, amilyen gyorsan beszívják a játékost, olyan gyorsan löki ki utána a játékmenet. Vannak amúgy nagyon jó ötletek.
A térkép, ahol hősnőnkkel mászkálhatunk, és amit szinte kötelező jelleggel fel kell fedeznünk, folyamatosan változik, és ezzel bizony könnyen fel lehetne dobni a játékot. Emellett minden területen kutat utánunk a helyi kiskakas, egy afféle boss. Elől nem menekülhetünk, egy bizonyos idő után ránk fog találni, és meg kell vele vívnunk. A trükk az, hogy addigra a terület legjobb cuccait megleljük. Ezeket összeszedhetjük csatával, titkos helyek felkutatásával, kincsesládák kulcsainak meglelésével, sőt még néhány random esemény is bezavarhat, ami erősíti vagy gyengíti karakterünket. Ez is ad némi feszültséget a játéknak, hiszen sosem tudhatod, hogy a következő úti cél hasznos dolgot fog-e rejteni, illetve mennyit látogathatsz még meg a boss befutása előtt.

A Deck of Ashes fantasy környezete nem éppen mesébe illő, de ez a sötét tónus azért egészen érdekes ízt ad a játéknak.

Mégis, mindez valahogy nem akar összeállni egy szórakoztató programmá. Jelenlegi formájában a játék nagyon gyorsan önismétlővé válik. Ráadásul a legrosszabb az, hogy a lényegi része, a kártyás harc uncsi. Egyrészt, még magasabb szintű karaktereket is agyon lehet verni a kezdő kártyacsomaggal. Komolyan mondom, az első csatát és az első bossharcot is ugyanazokkal az alap lapokkal nyertem meg. Így az ember nem érzi a késztetést arra, hogy craftolja a kártyákat. Jó, ez egy idő után talán elmúlik, az viszont más kérdés, hogy addigra az ember megunhatja a játékot.

A másik probléma, amit a próba alatt éreztem, hogy a térképek hiába procedurálisak, hiába vannak váratlan események, a változatosság már nincs meg bennük. Az ellenfelek MI-je nincs a helyzet magaslatán, az egyedüli kihívást magas életerejük ledózerolása jelenti. A random események unalmas szöveges leírások egy-egy történésről, aminek a vége vagy negatív, vagy pozitív hatás a karakterre, aminek viszont nem éreztem befolyását a játékmenetre.

Ami viszont nagyon jól működik, az az elhalálozás büntetése. Ez egyben a nehézségi szint beállítása is. A lényeg, hogy ha elbukunk egy harcot, akkor könnyű fokozaton feltámadunk a táborunkban, míg nehéz fokozaton az egész területet kezdhetjük elölről. Szóval, ha másért nem, ezért mindenképpen érdemes odafigyelni az összecsapások során – akár unjuk azokat, akár nem.

VAN MÉG REMÉNY

Ugyanakkor mindez még bőven javulhat, mire a játék megjelenik. Tulajdonképpen nem is kell sokat dolgozni vele. Érdemes volna kicsit megerősíteni az ellenfeleket, változatosabbá tenni a képességeiket, és máris több kihívást jelentenének.
A procedurális térképre pedig változatosabb feladatokat tehetnének, például speciális szabályokkal bolondíthatnák meg a harcokat, teszem azt, nincs lehetőség védő kártyát használni.

A másik, amire még ráfeküdhetnének, az néhány dizájnbeli elem átvariálása, mert a Deck of Ashes le sem tagadhatná, hogy a készítők honnan merítettek inspirációt – már ahogy a készítők fogalmazták meg a kopizást. A Darkest Dungeon látványvilágának és a Slay the Spire harcrendszerének átvétele még nekem is szemet szúrt, pedig alapvetően nem vagyok annyira otthon az ilyen jellegű játékokban. Szóval egy kicsit jobban eltávolodhatnának ezektől az alapoktól, pláne annak tükrében, hogy a fejlesztőcsapat láthatóan próbál valami egyedivel kitűnni a roguelike, kártyagyűjtögetős szerepjátékok végtelen sorából.

Mindent összevetve azt mondom, hogy a Deck of Ashesben megvan a potenciál, hogy tényleg kiemelkedő legyen a műfajában. A készítők törekvése az újszerűségre dicséretes, és ez komoly fegyvertény lehet. Ugyanakkor, ha nem sikerül kicsit felrázniuk a játékmenetet, akkor újító szándék ide, egyediségre törekvés oda, a végeredmény sajnos nem sokáig fog megmaradni az emlékezetünkben.

JÓ HÁBORÚNAK IS KELL A CÉGÉR...

ADATOK

KIADÓ **PATHFINDER GAMES** – FEJLESZTŐ **PATHFINDER GAMES** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.04.05.** – ÁR **STEAMEN 12,49 EURÓ, NAGYJÁBÓL 4000 FORINT.**

[ÍRTA **TRAU**] **NINCS IS JOBB EGY TELJES LAKÁSFELÚJÍTÁS KÖZEPÉN, MINT EGY KORREKT MÁSODIK VILÁGHÁBORÚS LÖVÖLDE. A DISZPERZITPOROS MONITOR ÉJSÖTÉT KÉPÉN BECSILLAN A POCSOLYÁN MEGTÖRŐ HOLDSUGÁR, A TÁVOLBAN MADARAK RIKÁCSOLNAK. ELŐTTED AZ ELÉRENDŐ CÉLPONT, PERSZE EGY TÖKÉLETESEN KIVILÁGÍTOTT ÉPÜLET FALÁNAK TÖVÉBEN.**

A szegény embert az ág is húzza, az omladozó épületet pedig egyedül a kétesen megírt fizika tartja.

Tudod, hogy ez egy eléggé, khm, problémás szitu. Lopakodsz a tanya melletti bokorban, idegesen jobbra-balra rántva az egeret, azon gondolkodva, hol lapul egy szürke egyenruhás német. Egy MP-40-es rövid staccatoja és máris halott vagyok. Kezdhetem elölről, de legalább addig sem zúg a bokám mellett az R2D2-méretű, ütött-kopott, kikölcsönzött ipari porszívó...

ELVESZVE A TÖMEGBEN

Már amikor történik valami. Furcsa egy szitu ez, és bevallom, ilyennel még nem nagyon találkoztam. Van egy helyre kis második világháborús FPS, szerintem kifejezetten igényes grafikával, kellemesen kézreálló, klasszikus kiosztású irányítással – és tök kihalt szerverekkel. Emberek, gyertek Vanguardolni, mert megéri! Csak éppen erről nem olyan nagyon tudnak...

No, de miről is lenne szó? Nos, a lövöldés-világháborús játékok örök, megunhatatlan és kedvenc témájáról, az 1944. június hatodikai franciaországi partraszállásról. Ebben a témában nagyjából Dunát lehet rekeszteni a már bemutatott – és mondjuk, a Medal of Honor- vagy a Brothers in Arms-sorozatok esetében kifejezetten sikeres – játékszoftverekkel. A helyzet maga is tökéletes. Támadó és védekező oldalak? Pipa. Sokféle helyszín? Akad. Rengeteg nemzetiségű résztvevő, egyenruhabőség, fegyverváltozatosság? Megvan. Német akcentus? Akár.

A Pathfinder Games (ugye mindenki tudja, mitől tökéletes ez a névválasztás Normandiához?) csapata a ma már megszokott módon, 2018 végén a Kickstarter segítségével szedte össze a fejlesztéshez szükséges, nem túl gigászi, 10 ezer angol fontra belőtt keretet – 11 ezer lett a vége. A fejlesztések, majd a zártkörű tesztelések után április ötödikén érkezett meg a Steam Early Access felületére a stufa, szerintem korrekt áron és kezdőcsomagban. A tesztelés idején a 0.5.2-es, április 19-i változat csücsült az SSD-meghajtómon, szóval a cikk megjelenésekor lehet, hogy a fejlesztők már tovább kalapálták a Vanguardot. Lenne miért, jegyzem meg alapvetően jóindulatú hozzáállásommal is.

Ami már most van: három pálya (Pegasus Nridge, Merville-üteg, Lion-sur-Mer és a Pegasus-híd) nappali és éjszakai változatban is (szerintem az estiek hangulatosabbak), a játékosok visszajelzéseinek megfelelő, folyamatos finomítgatás (10 nap alatt két patch – dicséretes), CryEngine grafikus motor és ennek megfelelően kifejezetten tetszetős táj, fejlövések, csak többjátékos módok, taktikai csavarok és a respawn átértelmezett változata.

Tetszik a fegyverek változatossága, kidolgozottsága és viselkedése is. A rövid csövű géppisztoly ugrál sorozat közben, a brit parák Lee Enfieldje visszarúg, a Bren könnyű géppuska (amit a britek amúgy még az 1982-es falklandi háborúba is elvittek magukkal – csak hagyománytiszteletből, gondolom én...) a hülye, felülről betűködött tára miatt kitakarja a fél világot...

ÚGY ELVESZETT, HOGY SENKI NINCS

Ami viszont nincs: az a játékostömeg. Bár tudom, Nyájas Olvasó, hogy egyéni szociális probléma, ha a tesztelő órákon keresztül tökegyedül van fent a szerveren *éshátígyazért* kicsit nehézkes egy multiplayer FPS-t próbálgatni, de sajnos ez a helyzet. Kár, mert amúgy, amikor végre valaki beesett, egészen helyre kis kergetőzéseket tudtunk csapni, főleg az este folyamán. A szerverek max. 24 főre vannak belőve, s beállítástól függően 2-4-8 játékos kell minimum egy-egy

menet elindításához. A kettő még csak-csak, a négy ritkán, a nyolc játékos soha nem volt meg az egyhetes próbaperiódusom alatt. A játékban nincsenek botok, ami jó is (a PvP örök szerelmese és lelkes támogatója vagyok), meg rossz is, hiszen így nagyon sokszor nincs kivel játszanom.

A szakaszvezető azt adta parancsba, hogy ne legyünk feltűnőek, ezért laposkúszásban vesszük be a kocsmát.

Úgyhogy korrekt taktikai leírást nem tudok adni – egyszerűen nem volt kivel taktikázni. Pedig vannak pont erre szolgáló elemek, ilyen például az altiszt, mint beosztás alkalmazása: a raj vagy szakasz vezetőjeként elméletileg az őrmester mondja meg, kinek éppen hol és mit kellene tenni. Ehhez azonban nincsenek előre definiált parancsnok, hanem vagy pötyögnie kell a csapat

A KÖNNYEDEBB LÖVÖLDÉK HÍVEI KÖSSÉK FEL A NADRÁGJUKAT, A VANGUARDBAN NEM LESZ EGYSZERŰ LETERÍTENI AZ ELLENT.

csevegőcsatornáján, vagy mikrofonos fülessel parancsokat osztogatnia. Kicsit olyannak képzelem ezt el (hiszen amióta játszom a Vanguarddal, sosem jött össze egy szakasznyi ember egy csapatban), mint a War of Rightsban tapasztaltakat. Mínusz texasi tájszólás, mégiscsak Európára kihegyezett játék ez, és nem az amerikai polgárháború. Az őrmiknél van a két füstgránát is (fedezék vagy az ellenség megvakítása), ezek okos alkalmazással életet menthetnek. Az altiszt hívhatja vissza a halottakat is: nincs automatikus újraéledés. Aki meghalt, várhatja, hogy a derék őrmester mikor érzi szükségét az erősítésnek, hiszen limitált (jelenleg három) alkalommal tehet csak csodát a fejbe lőtt bakával. Emiatt érdemes megvárni, míg felgyűlnek a hullák, maximalizálva a reanimálás gazdaságosságát.

Ez speciel nagyon tetszett, mint ötlet. Mondjuk az sajátos megoldás, hogy a védőcsapat a saját és az ellenséges erők újraéledési számait is látja, míg a támadók csak azt, nekik hány „feltámadási hullám" maradt... Biztos van e mögött is logika, csak ha a realizmust tartják fontosnak, akkor sajátos a dolog. Ha már élethűség: értem én, hogy az egyszeri, ledobott brit „parának" nem volt térkép a kezében a harcmezőről, csak a tiszteknek. A közejtőernyős meg a bevetés előtti, hazai eligazítás során úgy megtanulta a terepet, hogy behunyt szemmel is simán eltájékozódik. Elméletben, persze. Mindezekkel együtt azért az egy darab, külön billentyűvel behívható sávszerű iránytűt „Taktikai HUD"-nak hívni, hát, apám, kemény, mint egy MG42-es veled szemben...

TALÁN VÁLTOZIK

No, de inkább koncentráljunk arra, hogy mi lesz, mik a játék közeli és középtávú jövőjét meghatározó tervek? Mert vannak ilyenek, méghozzá szerencsére számosan. A fejlesztők első körben a bugok kigyomlálására és a heti rendszerességgel érkező patchekre koncentrálnak. Itt a szerverek közötti böngészés egyszerűsítése, a játékmenet finomhangolása (nekem a géppisztolyok például nagyobb távolságra túlságosan pontosnak tűnnek a rendes, hosszú csövű hadipuskákhoz képest), az altisztek további képességbővítése, a kézitusa szebb animálása szerepel még kiemelt helyen. A hosszabb távra szóló fejlesztések között szerepel – welcome, welcome! – a telepíthető fegyverek bevonása. Remélem, itt az állványos géppuskákra, aknavetőkre, nehézpuskákra gondolnak a fejlesztők: sokkal nagyobb élethűséget és persze taktikai előnyöket jelentene például, mondjuk, oldalanként 2-3 nehézgéppuska megjelenése. Gondoljunk csak a megfelelő magaslati pontok kiválasztására: egy-egy padlásablakból egészen nagy területet lehet lefedni – az első ügyes mesterlövész megjelenéséig, persze.

A játékélmény javítása közé tartozik majd a hangok újrakeverése, különös tekintettel a fegyverekre. Nem rossz most sem, de mondjuk, erősen macerás minden, a játékban szereplő lőfegyver hangjának rögzítése a lőtereken, majd azok implementálása a játékba. Merjünk nagyot álmodni, ha már ez a szövetséges hadvezetésnek is bejött '44 júniusában...

Szintén átdolgozzák majd a statisztikákat, illetve az előmeneteli rendszert. Erre szükség is lenne, ha a fejlesztőkkel készített interjúkból világosan kirajzolódó szándékot, mármint a komoly klánéletet, a bajnokságokat valósnak vesszük. Végül is, mégiscsak egy katonákról szóló játékkal állunk szemben, ahol finoman szólva is elég jól kidolgozott, több évszázados előléptetési és kitüntetési rendszerek vannak – nosza, átvenni, használni! Viktória-keresztet Trau bácsinak! Meg persze játékosokat (és esetleg botokat) ide, mert a Vanguard jónak tűnik, csak éppen nincs kivel harcolni, ami hosszú távon nem éppen a sikert vetíti előre.

NE MENJ A FÉNY FELÉ!

Az mindenképp a játék realizmusát dicséri, hogy nem is olyan könnyű a másikat kinyírni. Mint – szerintem – oly sok esetben, itt is a terep, a környezet, a fények kihasználása jelenti a kulcsot az ellenséges erők hatékony megsemmisítéséhez. Bevallom, én az esti pályákba szerelmesedtem bele, ahol a fények okos ki- és felhasználása egészen izgalmas csavart jelent. Ne csak azt vegyük figyelembe, hogy nem mászkálunk a petróleumlámpa fénykörében, mert ez általában instant kill (ja, az mondtam már, hogy az elfoglalandó pontok is a fénytócsák közepén vannak?), hanem olyanra is gondoljunk, hogy a szürkületi ég előtt tökéletesen kirajzolódik a bombatölcsér peremét átugró katona. Az ellenséges is, persze, de saját magunk is...

PC GURU ELŐFIZETÉSI AKCIÓK

Megérkezett a tavasz, vele együtt pedig az áprilisi és májusi megjelenések izgalmasabb darabjai is, melyek csak arra várnak, hogy az év lapszámaival együtt bezsákold valamelyiket. Ennek megfelelően idén is nagyszerű előfizetési csomagokkal várunk benneteket, melyek lényege, hogy negyedéves, féléves vagy éves előfizetés esetén kedvenc lapotok mellé az alábbi dobozos teljes játékokat vagy hardvereket is mellékeljük.

A megjelenés előtt álló játékokat akár a premierjük napján is kézhez kaphatják az előfizetők, akik így a magazinok és a játékok összeadott áránál kedvezőbben jutnak hozzá mind a Guruhoz, mind a vágyott szoftverhez.

PC GURU ELŐFIZETÉS + FARMING SIMULATOR 19 (PC)

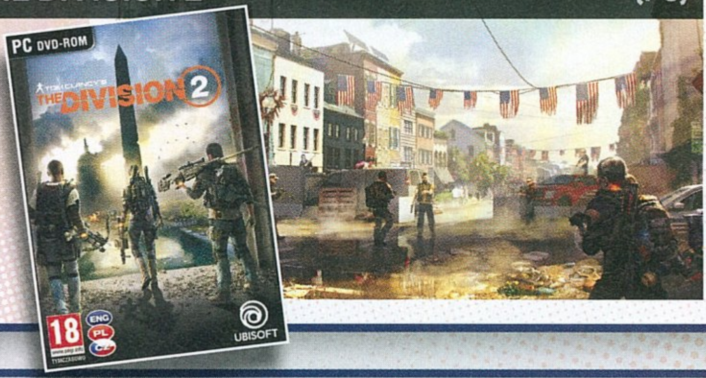
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **13 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + TOM CLANCY'S THE DIVISION 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**



PC GURU ELŐFIZETÉS + ANNO 1800 (PC)

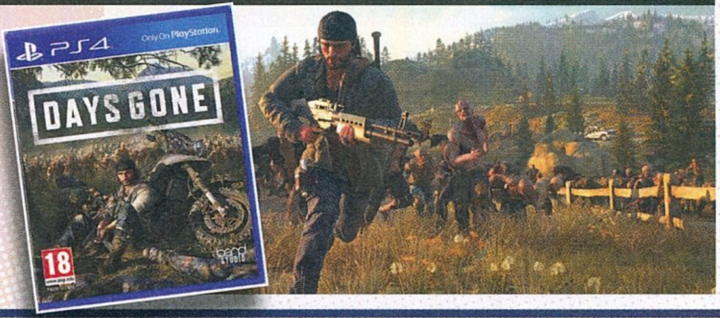
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **23 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **30 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + DAYS GONE (PS4)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**



Felhívjuk a figyelmet, hogy az alant látható árak kizárólag új előfizetés esetén értendők, a meglévő előfizetések esetén pedig azok hosszabbításakor kedvezményt biztosítunk. Fontos továbbá, hogy a játékszoftvereket csak a feltüntetett platformokon tudjuk biztosítani. Az előfizetések online lebonyolításáért látogass el a https://www.pcguru.hu/elofizetesi-csomagok weboldalra!

PC GURU ELŐFIZETÉS + RAGE 2 (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **24 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **31 990 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + WARHAMMER: CHAOSBANE (PC)

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **19 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **27 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + KOLINK V8 BILLENTYŰZET

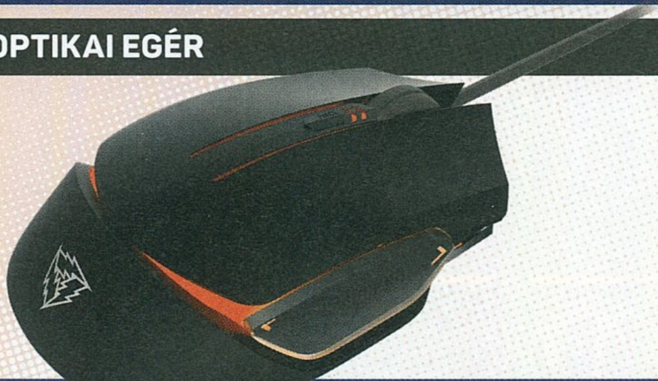
FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 490 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 490 FT**

PC GURU ELŐFIZETÉS + THUNDER X3 TM10 OPTIKAI EGÉR

FÉLÉVES ELŐFIZETÉS
(6 lapszám): **12 990 FT**

ÉVES ELŐFIZETÉS
(12 lapszám): **20 990 FT**



1.) Az akció a készlet erejéig vagy visszavonásig érvényes, a kiadó fenntartja a jogot a feltételek megváltoztatására, a játékok postázása a befizetések sorrendjében történik.
2.) A játékokat csak a befizetést követően tudjuk postázni.
3.) A játékokat csak megjelenésüket követően tudjuk postázni.
4.) A folyamatban lévő előfizetéseket nincs módunkban megváltoztatni.
5.) Ha élő előfizetésed van, de nem szeretnéd kihagyni ezt az akciót, akkor – ezen akció keretén belül – kedvezményesen meghosszabbíthatod az előfizetésedet.
6.) Ha az akcióval kapcsolatban kérdésed van, akkor keress meg minket az **elofizetes@skorpioprint.hu** e-mail címen, vagy a +36-20/599-4697-es telefonszámon.

AHOGY A K(H)ANOK ÜTIK ÉS RÚGJÁK EL AZ IDŐT

MORTAL KOMBAT 11™

[ÍRTA BÖJTI] Sok-sok bukkanó után a Mortal Kombat-széria 2011-ben visszatért a gyökereihez, hogy újkori diadalmenete flawless victoryként tündököljön a verekedős játékok történelemkönyvében. A 2015-ös 10. epizód után pedig látható volt, hogy nem a legújabb rész fogja megtörni a sikerszériát – nagy meglepetéseket talán nem okozok azzal, ha azt mondom, hogy a jóslatok ebben az esetben abszolút beváltak.

ADATOK

KIADÓ **WARNER BROS. INTERACTIVE ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **NETHERREALM STUDIOS** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.04.23.**
ÁR **STEAMEN 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 400 FORINT AZ ALAPKIADÁS, KONZOLRA 20 990 FT.**

Van valami fura és misztikus kapcsolat a Mortal Kombat és a PC Guru között, elvégre életútja némileg hasonló a két videojátékos terméknek. Bár az ipar két külön szegletében született brandekről beszélünk, nagyjából egy időben jöttek világra, hogy aztán kisebb-nagyobb bukkanókkal, de rendkívül izgalmas utat járjanak be, olykor kiadóváltással, kisebb krízisekkel, de végül mindig az élbolyban maradva, sőt egy-egy esetben vezetve azt a változás útján. Jobban ebbe felesleges is belemenni, de bízom benne, hogy három év múlva (amikor is a bevált sablon alapján ugyan még nem lesz időszerű egy újabb MK-megjelenés, de…) egy nagy, közös jubileumot ünnepelhetünk majd, hiszen akkor mind a Guru, mind a Mortal betölti a harmincadik születésnapját. Ha pedig így alakul, garantálom a masszív szülinapos tartalmat. Csak győzzétek kivárni!

De visszatérve a lényegre, közben hanyagolva az időt, mely egyébként a 11. sorszámozott epizódban igen fontos szerephez jut: nem árulok zsákbamacskát, jómagam nagyon vártam már a legújabb részt. A Midway hattyúdala után a megszokott közegből kiszakadó NetherRealm nem csak gyönyörűen összeszedte magát, de a 2011-es Mortal Kombattel valami hasonlót alkotott, mint az első két, nem véletlenül neves és elismert MK-játék. A reboot a rengeteg mellékszál és feleslegesen megkavart játékmenet után tényleg azt nyújtotta, amit egy Mortal-rajongó csak elvárhatott, ráadásul a történet is egészen izgalmas és érdekes irányba ment el. A 2015-ös tizedik etap a magasra állított lécet nem ugrotta meg, bár élvezetes és látványos gyilokpornót kínált, a legújabb, tizenegyedik pedig úgy tűnt, hogy hasonló szerepet tölt majd be a széria életében, mint anno a második vagy a harmadik fejezet. Már maga a logó is erre utalt, ahogy a csonttörések bemutatására felépített, X-Rayt váltó Fatal Blow vérbő, tunkolós stílusa is, ráadásul egy-egy közkedvelt karakter is visszatért a színre.

A Mortal Kombat 11 sem maradt DLC-k és mikrotranzakciók nélkül. Hogy minden elemet megvásárolj, nagyjából másfél millió forint szükséges.

A helyzet az, hogy egy teljes történelmi áttekintésre sem hely, sem idő, de ha valaki a szappanoperákkal méltó kihívóként ringbe szálló Realms-saga teljes egészére kíváncsi, az bátran üsse be a PC Guru oldalán a „minden, ami eddig történt" szóösszetételt a keresősávba, mert bodak szépen összeszedte és megírta a lényeget. Vicces egyébként, hogy az eredetileg a Tökéletes katona videojátékos feldolgozásán és Van Damme csúcskategóriás verekedős játékán dolgozó tagozat végül hova jutott, amit a kilencedik és tizedik rész története példáz leginkább, elvégre a drámai pillanatokkal is rendelkező sztoriban fontos karakterek haltak vagy változtak meg, ami beláthatatlan következményekkel járt – például Raiden esetében, aki maga is kicsit szörnyeteggé vált, miközben többször is szembenézett a halállal és a gonosszal. Nietzsche nem hiába figyelmeztetett erre mindenkit.

K(H)ANBULI

Szóval a Mortal Kombat 11 lényegében ott folytatódik, ahol abbahagytuk a történetet, így Raiden Shinnokkal és a jó kedélyű úr fejével múlatja az időt, majd összeszedi a földi haverokat, hogy még egy fontos támadással megakadályozza a gonosz Liu Kang mesterkedéseit, ezzel együtt pedig bandáját

Sziasztok, Baraka vagyok, alkalmi Rozsomák imitátor és hobbi szintű akrobatikus rock 'n' roll táncos.

Hé, Jacqui! Mi lenne, ha csonttörtés helyett inkább virtuálisan vernénk szét egymást ezeken a stílusosan ide helyezett gépeken?

mindörökre az alvilágba taszítsa. Sonya Blade és lánya, Cassie Cage oldalán sikerül is ártalmatlanná tenni a pusztításra felesküdött hordákat, majd némi emberélet feláldozásával lerombolni a hódítók szentélyét, azonban a valóságunkba visszatérő hősök hamarosan új ellenféllel néznek szembe. Az újonnan felbukkanó Kronika ugyanis a fejébe veszi, hogy a felborult egyensúlyt csak Raiden nélkül tudja visszaállítani, így miközben több korábban meghalt karaktert is feltámaszt, a némiképpen romlottá vált villámistent egyszerűen kitörli az idő ezen alternatív szegletéből. A nem is annyira ép elméjűnek tűnő időistennő hátteréről egyre több derül ki, többek közt a vérvonala is egyértelművé válik – sok meglepetést nem okoz ugyan, de szépen hozzák be ezt a vonalat is –, maga köré pedig egy olyan sereget épít a visszahozott Shao Khannal, melynek elég nehéz bármilyen módon is az útját állni. Balszerencséjére Kotal Khan a korábbi uralkodót regulázza, plusz Raiden egy korábbi alternatívája is visszatér az életbe, aki egy szintén élő Liu Kang-variánssal igyekszik helyrehozni a múltbéli hibás döntéseket, kihasználva minden lehetőséget a megfelelő idővonal felülírására. Hogy tessék? Nos, mivel Kronika ugye az időt irányítja, kipróbálhatja minden egyes alternatív változatát, ezzel megtalálva azt a kis hézagot, amit a maga javára fordítva véglegesen is elintézheti ellenfeleit. Serege pedig mindenben támogatja ezen irányú törekvéseit.

Jól sejted, van némi csavar, konfrontáció, dráma és meglepetés a sztoriban, ami a megszokottak szerint 4-5 órás elfoglaltságot biztosít, és bár ez nem tűnik olyan soknak, több mint kielégítő a végeredmény. Bár egy-egy jelenet mintha csak a koreográfia miatt, a menő akciójelenetek elpuffogtatása végett született volna meg (harc, aztán jön valami ultra látványos eseménysor, majd ugyanott vagyunk, ahol azt megelőzően tartottunk), mindez nem zavaró. Sőt, az átvezetők tényleg mutatósak, izgalmasak, a szinkron abszolút rendben van, ahogy a hangok összessége is, emellett bajtársiasságból, megható jelenetekből is kapunk egy párat, ezzel is emelve a szintet. Nem túlzás azt állítani, hogy az elmúlt esztendők egyik legjobb verekedős sztorija elevenedik meg a szemünk előtt, ami a Mortal-rajongókat alapból leveszi a lábáról, és ugyan tartalmaz pár logikailag megkérdőjelezhető megoldást, így is lényegében csak a 2011-es epizód jelent számára komoly ellenfelet.

Viszont azzal szemben úgy néz ki, mint az álom. Jelentem, gyorsan leellenőriztem a különbséget, bepattintottam a tizedik epizódot, meg a második Injustice-t, és míg a MK11 utóbbinál csak egy kicsit részletesebb és látványosabb, előbbit keresztbe lenyeli. Nem, nem túlzok, a 2015-ös rész nem öregedett jól, a HDR-támogatású 11-hez képest minimum egy teljes generációnyi lemaradásban van, így nyugodtan állíthatom, hogy a jelenlegi MK a legszebb résztvevő a zsánerben, talán csak a DoA6-tal szemben van némi lemaradásban, de ott is csak a karaktereket

REPLIKA SZÁZEZERÉRT

A Mortal Kombat-széria a 2011-es nagy visszatérés óta minden esetben valami igazán minőségi, Scorpiont a középpontba állító gyűjtői változattal érkezett, azonban a legújabb rész ezúttal minden szempontból túllőtt kicsit a célon. Első sorban a méret terén, elvégre a Kollector's Edition ezúttal egy életnagyságú replikát tartalmaz Scorpion maszkjából, ami amúgy jól néz ki, de természetesen felvenni nem lehet. A csomag ezenkívül lényegében csak egy Mortal-emblémát tartalmaz, illetve egy extra steelbookot a prémium kiadás mellé – ez viszont talán sovány extra tartalom ahhoz képest, hogy maga a gyűjtői változat közel 100 000 forintért került a hazai boltokba. Jó, természetesen limitált kiadványról van szó, amit a legnagyobb rajongóknak szántak, viszont a 20 000 példányt jelentő hivatalos plakett mellett egy filmgyűjtő csak kedvesen mosolyog, mikor egy-egy tényleg limitált fizikai kiadás sokszor 25-66-100-300 példányban készül el.

Ezt a jelenetet csak úgy lehetne tovább fokozni, ha Raiden a villámot kötélnek használva ereszkedne le az égből.

tekintve. Ruhák, hátterek és effektek tekintetében nincs párja, emiatt aztán különösen élvezetes szanaszét verni mindent és mindenkit. Magában a játékmenetben amúgy nincsenek hatalmas újítások. Nem verekedhetjük át magunkat hatalmas pályákon, a háttérelemekből csak egy-egy kiemelt eszközt használhatunk fel a harcokban (lézengő karakter odahajítása, egy-egy tárgy vagy lerakott fegyver bevetése), illetve a ruhák is csak tessék-lássék sérülnek, amikor annak jelentősége van. A korábbi, feltölthető X-Ray ezúttal egy utolsó esélyt jelentő támadásra lett cserélve, amit akkor hozhatunk be, ha az életerőnk az alsó egyharmad alá csökkent, azonban ezzel sem élhetünk végtelen számban, így át kell gondolni, mikor lőjük el, mert aztán ott állunk védtelenül. Illetve, ha már védelem, van még többek között flawless block, amivel a tökéletes pillanatban nemcsak védhetünk, de ellentámadásba is lendülhetünk, azonban ezzel is érdemes óvatosan bánni, mert ha nem vagyunk elég szemfülesek, igen könnyen pórul járhatunk.

Beköszön még az Injustice 2-ben alkalmazott gear-rendszer is: a kriptában és a meccsekkel (meg persze vásárlással) eltérő színkóddal bíró ruhákat és kiegészítőket gyűjthetünk be, azokat augmentációkkal is erősíthetjük (buff-hatás kedvéért), mindez pedig az egyjátékos harcokban, a toronyjárások során, illetve a gépi küzdelmeknél hozza el a kívánt hatást. Így a multiplayerben nincs eredménye, bárki fizet valamiért, azzal nem rongálja a többjátékos élményt. Mert természetesen van az is, meg minden, mi szem-szájnak ingere.

KONTINUE?

Hogy is gondolhatná bárki, hogy a kampánnyal vége a lehetőségek felhozatalának. A NetherRealm híres arról, hogy a bunyós játékait alaposan teletömi tartalommal, ez pedig nincs másképp ezúttal sem. A normál kampány mellett ott vannak a hagyományos tornyok, amiknél a kiválasztott karakterrel egyszerűen végigmegyünk az első ellenféltől a bossig, néha teljesítve a kiírt kihívásokat, miszerint csak ilyen-olyan támadásokat használunk. Ezzel megnyitjuk a választott szereplő befejezését, kapunk érméket, egyéb fizetőeszközöket, némi geart. Sőt, lényegében bármilyen játékmóddal nyomulunk, a játékos profilja is fejlődik, szintlépéseknél pedig szintén van némi jutalom. A tornyoknál egyébként a használt felszerelésen túl további hatásokat is be lehet tenni az inventoryba, hogy aztán meccs közben egy-egy gombnyomással életerőszívó rakétákat, az ellenfelek életét egyszeri speciális támadással nehezítő vendégkaraktereket, netán lángoló meteoritokat hívjunk be. Az ideig-óráig jelenlévő speciális tornyokban aztán ilyen lehetőségekkel a rendszer is szégyen nélkül él, alaposan megnehezítve az ember dolgát, de aki véresen komolyan veszi ezt az ádáz küzdelmet, sőt profi is benne, annak jó is, ha kerül némi kihívás a felhozatalba, amit többek között így találhat meg a legkönnyebben. Meg persze a nehézségi szint állítgatásán túl a multiplayerben.

Az offline bunyó mellett az online többjátékos módon belül beszállhatunk bajnokságokba, végignézve a többiek harcát, aztán megküzdve a legjobbakkal, de természetesen 1 az 1 ellen is megmérettethetjük magunkat. Sőt, lényegében MI-sereget is állíthatunk, három tetszőlegesen választott és felépített karakterrel, akik ideális esetben kivédik a külső támadásokat. Merthogy ott az AI Wars, aminél három harcost lehet megindítani egy tetszőlegesen kiválasztott játékos védő karakterei ellen, az összecsapást pedig a mesterséges intelligencia vezényli le, így maximum nézhetjük, hogy kis csapatunk mennyire állja a sarat. Természetesen a gear itt is fontos, ahogy az augmentációkkal is befolyásolhatjuk az eredményt, sőt külön kis csúszkákkal és megnyitható harcstílussal specializálhatjuk embereinket.

Akinek még ez sem elég, az a megszerzett érmékkel a Kriptában tehet szerencsét, ahol egy viszonylag nagy térképen, Shang Tsung szigetén lehet ide-oda vándorolni, megnyitva a titkos utakat, összeszedve a nagyobb kincsekhez szükséges speciális eszközöket, mindeközben nyitogatva a ládákat, amikből aztán a kollekciónkat és a gear-gyűjteményünket gyarapíthatjuk. Utóbbiról már volt szó, előbbi meg csak a szokásos

ÚJ KIHÍVÓK ÉRKEZNEK

Az egyértelmű volt, hogy további karakterek is érkeznek, azonban egy Reddit-felhasználó munkájának köszönhetően (a switches változat adataiba sikerült belenyúlni) az is lehet, hogy nem is egy titokról került le a lepel. A kikerült nevek hivatalos forrásból nem lettek megerősítve, azonban potenciál van bennük, ráadásul egy-egy filmes szereplő olyan szempontból is adná magát, hogy szerepeltetése marketingként is elmegy az érkező mozi, egyéb produkció miatt. A listán ugyanis megtalálható a Terminator, Spawn, Joker, illetve Ash is (Gonosz halott), miközben a MK-univerzumból Shang Tsung, Nightwolf, Sindel, Fujin és Sheeva néz majd be. Ez a felhozatal azonban felvet még egy kérdést, elvégre a Kombat Packkel a NetherRealm hat főt harangozott be, avagy ha a pletyka igaz, és valóban ezek a karakterek érkeznek a későbbiekben, az esélyesen egy második csomagot és további három főt jelent. Ami szintén nem elképzelhetetlen.

Sub-Zero és Frost közötti párharc alatt izzik a levegő, azzal a különbséggel, hogy itt az égési sérüléseket a fagy okozza.

zenéket, artworköket, karakterbemutatókat tartalmazza. Apró extra ugyan, de a rajongók mindig értékelik az ilyen finomságokat.

REFORM? AZ NINCS! DE KIT ÉRDEKEL?

Az pedig egyértelműen látszódik, hogy a Mortal Kombat 11 a rajongóknak készült, plusz mindazoknak a casual játékosoknak, akiket a hírveréssel meg lehet fogni. Mert bizony egy MK-megjelenés a mai napig ünnepnek számít, ez jól látszódik a százezres gyűjtői kiadásból (lásd keretes extránkat), meg abból, hogy lényegében nagyobb felhajtás volt ezen sokadik epizód körül, mint a Sony exkluzívja, a Days Gone apropóján. Mindez egyébként csak egyetlen szempontból sajnálatos: nincs igazán nagy újdonság. Semmi úttörő ötlet, semmi komoly szándék az állóvíz felkavarására. A 25 fős karakterfelhozatal egész kellemes, de lényegében sok klasszikus hős hiányzik, új szereplőt sem sokat kapunk, és harc szempontjából azok közül sem mindenki különleges – a négy karakter közül kettő számomra teljesen érdektelen, miközben Cetrion valamilyen szinten az Injustice 2 Poison Ivyjának szimpla másolata. Mert a grafikai minőségjavulás, az X-Ray lecserélése azért nem akkora változtatás, hogy ettől bárki is eldobja az agyát. A recept tökéletesen működik – pont, mint eddig –, a vérengzés látványos és szerethető, a kombók nagyon jók, a kivégzések emlékezetesek, és lényegében a 2011-es epizód után a legjobb részt kaptuk, ami egyben a leglátványosabb is. De aki eddig is figyelemmel kísérte a sorozatot és annak fejlődését, azt sok meglepetés ezúttal sem éri.

A megjelenés után is érdemes lesz odafigyelni a Mortal Kombat 11-re, mivel éveken át fognak érkezni hozzá az újabb tartalmak.

Aztán persze vitatkozhatnánk azon, hogy ez mennyire fontos egy ilyen régi sorozat életében, mennyire számít egyáltalán, ha a minőség konstans, nehéz belekötni. De mivel négyévente jelenik meg új játék, az pedig teljes áron, ráadásul immáron mikrotranzakciókkal, azért csak szóvá teszem a dolgot, még ha alapvetően elégedett is vagyok. Mikrotranzakció? – hördül most fel az olvasóközönség, és igen, van az is, de nem (szükségszerűen) rontja az élményt. Az szinte adja magát, hogy ha van gear és testre is szabhatjuk a karaktereket, akkor lehet csillivilli ruhácskákat vásárolni. És ezzel még nem is lenne akkora bajom, mert ha nincs kihatással a többjátékos módra, akkor mindenki arra költi a pénzét, amire akarja, hogy utána egyszarvúként mutogassa a kedvenc hősét. Azt viszont szomorúnak tartom, hogy nem elég, hogy a nehézségi szintek könnyebbek, mint régen (szerintem a mostani Normal kábé a hagyományos Easy), de emellé még van lehetőség az ellenfelek (és így a meccsek) átlépésére, csak legyen ehhez szükséges valutánk, sőt az amúgy rendkívül egyszerű kivégzési kombinációkat is kiválthatjuk az „easy fatality" segítségével, aminél két gombot kell mindössze megnyomni, persze az ehhez szükséges önálló valuta birtokában. Ez a fajta mikrotranzakció számomra ismételten a pofátlanság kategóriájába esik, mert oké, hogy mindent arra építünk, hogy aki lusta vagy ügyetlen, az is érvényesüljön, de onnantól, hogy ez is bevételi forrásként kerül a rendszerbe, nos, igen, innentől még az is gusztustalannak mondható. És akkor arról még nem is beszéltünk, hogy a tornyoknál azért időnként elgurult a gyógyszer, itt már bejöhet a képletbe az is, hogy ha valaki le akarja gyűrni a kihívást, akkor, ha nem superior harcos, bizony skipre is szüksége lesz. Avagy ha a multiban nem is jelent előnyt a mikrotranzakció, a speckó tornyoknál sokan fognak élni az így elérhető lehetőséggel.

Mindent egybevetve azonban a játék maga jó, a felsorolt fizetős opciókkal pedig remélem, nem sokan élnek majd, hogy a kiadók se kapjanak rá jobban. Legközelebb nagy szeretettel várnék egy marveles összezördülést az Injustice mintájára, ha pedig eljön az ideje, alaposan megünnepeljük a Mortal-sorozat születésnapját. Elvégre megérdemli, mert nem sok 27 éves verekedős játék van még mindig talpon, sőt az élvonalban, így a MK ebből a szempontból mindenképpen úttörőnek számít. G

ÉRTÉKELÉS

A megszokott recept ezúttal is beválik, avagy a brutalitás és az olajozott harcrendszer kombinációja egészen minőségi keverékké áll össze. A NetherRealm nagyon érti a dolgát, és ez a sztorin és a látványon is egyértelműen meglátszik.

TALÁLÁS: **92%**
TARTALOM: **88%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO

Gyönyörű külcsín, ami talán az Injustice 2-nél is magasabbra teszi a lécet, míg a mostanra már eléggé elmaradott tizedik Mortalt keresztbe lenyeli. Bő tartalom, tökéletes harcrendszer.

KONTRA

Kevés lényeges újítás vagy éppen új karakter, ami azért kellene egy számozott folytatásba. Erősen megkérdőjelezhető és néhol jó eséllyel megkerülhetetlen mikrotranzakciós rendszer.

84%

A VALVE NEM VEVŐ EGY ZOMBIS HARMADIK KÖRRE, A FOCUS HOME BEVÁLLALTA

[ÍRTA ZOO_LEE] **A zombis játékok hordájában egyre nehezebb kiemelkedő, emlékezetes darabot alkotni, a World War Z-ről pedig sokan egészen a megjelenésig úgy hitték, hogy a filmadaptációhoz hasonló, könnyen felejthető bukta lesz. Szerencsére a készítők kellően rátermettnek bizonyultak a témához.**

ADATOK

KIADÓ **FOCUS HOME INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **SABER INTERACTIVE** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.04.16.** – ÁR **EPIC STORE-BÓL 35 EURÓ, NAGYJÁBÓL 11 300 FORINT.**

A World War Z adaptációjának bejelentésekor a játékosok szinte egy emberként röhögtek fel. Zombis játékokkal Dunát lehetne rekeszteni, egy olyan filmadaptáció pedig, melynek eredetijére sokan legfeljebb Brad Pitt hazai forgatása és a South Park pihent paródiája miatt emlékeznek csak, egyenesen öngyilkosságnak tűnt. A fejlesztés mégis szépen haladt, az előzetesek és demók egyre lenyűgözőbbé váltak, a Saber Interactive csapata látványosan jó forrásokból merített (bár a tavalyi Overkill's The Walking Dead és az Earthfall is ékes példák arra, mennyire mellé lehet nyúlni még a kooperatív lövöldékkel is), a végeredmény pedig az utóbbi egy-két év legjobb zombis játékainak egyike lett.

LEFT FOR FLOOR 3

Az már ugyanis első pillantásra is egyértelmű, hogy a készítők tisztában voltak azzal, milyen alapanyaggal kell dolgozniuk, milyen előítéletekkel szemben és milyen mezőnyben, illetve milyen vetélytársak mellett kell megmutatniuk, mire képesek. Egy mesteri húzással mindössze a főbb helyszíneket, illetve az egyedibb, látványosabb elemeket tartották meg az alapanyagból, minden mást szinte teljes kreatív szabadsággal építettek fel körülöttük. A játék így leginkább olyan, mintha egy főhajtás lenne a film, illetve az utóbbi évtized zombis multiplayer játékai előtt, egyszersmind azok továbbgondolása.

A World War Z két játékmódot kínál számunkra: adott egyrészt a kooperatív kampány (természetesen tolhatunk offline, botokkal is), melyben négy fejezetre osztva (New York, Jeruzsálem, Moszkva, Tokió), összesen tizenkét pályán kell szembe néznünk a világot lerohanó és azt gyakorlatilag megsemmisítő zombihordával. A másik lehetőség kompetitív, itt a klasszikus multiplayer játékmódok (Team Deathmatch, Dominion, King of the Hill, CTF) zombihordával megbolondított változatában kell helytállnunk. Mindkettő hihetetlenül pörgős és élvezetes játékélményt nyújt, bár úgy érzem, nem túlzok, ha azt állítom, hogy a kooperatív kampány nyújtotta élmény magasan verte a játékosokat egymás ellen hangoló társát.

A kompetitív mód ugyanis, ha csak egymagában állna, nem nyújtana többet egy jópofa, ideig-darabig frissnek tűnő és szórakoztató multis élménynél, melyben természetesen megjelennek az elvárható kasztok, perkek, fejlődési lehetőségek, míg a kooperatív kampány gyakorlatilag az, amire sok játékos a Left 4 Dead 2 megjelenése (majd a harmadik résszel kapcsolatos remények halálának pillanata) óta vár. A Saber Interactive csapata látványosan kiművelte magát az alapokból, munkájuk első ránézésre olyan, mintha a Left 4 Dead játékmenetét emelték volna át TPS-be, majd megbolondították volna a Killing Floor-széria kasztrendszerével.

JÖN A HORDA

Négyfős csapatunkkal minden fejezetben különböző, változatos feladatoknak kell eleget tennünk, hogy növeljük az emberi faj túlélési esélyeit – hol egy lezuhant helikopterről kell túlélőket menteni, hol egy tudóst menekítünk ki a horda által ostromlott városból. A horda pedig a World War Z egyik kulcsfontosságú eleme mind játékmenet, mind hangulat szempontjából. Míg más játékok esetében mindig csak egy megadott mennyiségű, még ha nehézkesen is, de kiirtható zombitömeggel kellett küzdenünk, a WWZ mesterien átemelte a filmadaptációban is látott, iszonyatos sebességgel, szinte masszaként áramló fertőzött tömeget, akik, ha kell, egymás hegyén-hátán másznak meg több emeletnyi magasságokat. Ráadásul ez a fenyegetés folyamatosan

Várjatok, várjatok! Én is imádok kicsi a rakást játszani, nehogy már kihagyjatok a buliból!

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

LŐDD A SCREAMERT!

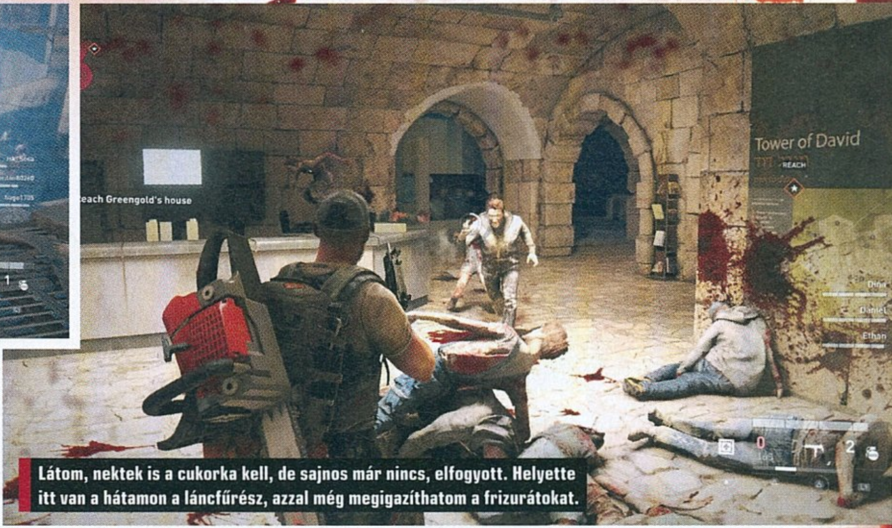
A Screamer az egész játék legkevésbé fenyegető zombija, amely még csak nem is akar a szemetek elé kerülni, a játéktér egy távolabbi szegletében rejtőzik el minden alkalommal. Minél gyorsabb kilövése mégis kulcsfontosságú, ugyanis amíg szabadon zengi énekét, folyamatosan hívja rátok a zombikat. Amint felbukkan, azonnal keressétek meg vörössel jelzett sziluettjét, és iktassátok ki, amilyen gyorsan csak lehet.

NE HŐSKÖDJ!

A World War Z legalapvetőbb szabálya, hogy a horda nem játék, a magányos hősök pedig gyorsan halnak. Bármenynyire egyszerűnek is tűnik egy adott helyzet, soha ne szóródjatok szét, és ne próbáljatok egyedül akciózni. A horda brutális sebességgel képes felbukkanni, majd bekeríteni a magányos játékosokat, ami nehezebb nehézségi szinten automatikus halállal, könnyebb szinteken az életerő jelentős részének bukásával jár.

PIRAMISJÁTÉK

A játék egyik leglátványosabb, egyúttal legfenyegetőbb eleme, amikor a horda, hogy kiküszöbölje a szintkülönbséget, a filmben látott módon eleven piramissá kezdi rendezni magát, hogy felmásszon hozzátok. Ezt a struktúrát szerencsére egy nagyon kézenfekvő módszerrel lehet kiiktatni, a tetején mászó zombik helyett a piramis alját sorozzátok meg, ráadásul, ha egy mód van rá, inkább gránátokkal vagy robbanó lőszerrel.



Látom, nektek is a cukorka kell, de sajnos már nincs, elfogyott. Helyette itt van a hátamon a láncfűrész, azzal még megigazíthatom a frizurátokat.

jelen van, a játék egyik legdöbbenetesebb pillanata a jeruzsálemi epizód folyamán az, amikor egy folyó túlpartján megpillanthattunk több ezer embertelen sebességgel rohanó zombit, akikkel egyértelmű volt, hogy perceken belül meg kell küzdenünk. A fertőzöttek egyenként hiába szánalmasan gyenge antagonisták, tömegben még könnyebb nehézségi fokozaton is ízekre szednek egy koordinálatlan csapatot. A zombik sora természetesen kiegészül speciális fertőzöttekkel is – és talán ez a legkirívóbb pont az alapkoncepcióban, ugyanis ezeket a WWZ kis túlzással (és más skinekkel) csak átvette a konkurenciától. A SWAT páncélba bújt, szívós Bull képes megragadni, majd a horda közepébe cipelni a magatehetetlen játékosokat, a Lurker egy ugrással leteríti, majd karmolni, harapni kezdi őket, a védőruhás Hazmat minden lövésre mérgező gázokat szabadít fel öltözékéből, a Screamer pedig statikus rádiózajra emlékeztető hangjával képes felriasztani és irányunkba terelni a horda egy részét.

Függetlenül attól, hogy a harchoz milyen szereplőt választunk magunknak az aktuális fejezet/helyszín repertoárjából, hat lehetséges kaszt áll rendelkezésünkre, melyek közül a kiválasztott meghatározza, milyen fegyverekkel bánunk hatékonyabban és milyen speciális perkeket vihetünk magunkkal a csatába. A fegyverhasználatra szigorú korlátozást természetesen a kaszt sem ad, így bármelyik karakter bármelyik elsődleges (shotgunok, gépfegyverek) és másodlagos eszközt (pisztolyok) használhatja, ahogy a pályákon elszórt, nem újratölthető lőszerrel üzemelő nehézsúlyú fegyvereket is (láncfűrész, gránátvető, robbanó nyílpuska), melyek kifejezetten a hordával szemben hivatottak növelni a túlélési esélyeket. Az egyes fejezetek folyamán pedig néha maga a pálya is fegyverként használható. Néhány fix összecsapáskor, amikor kénytelenek vagyunk egy ideig visszaverni a hullámokban támadó fertőzötteket, telepíthető védelmi felszerelések (barikád, szögesdrót, automata gépfegyver, mozsárágyú) mellett olyan lehetőségeink is adódnak, mint például bekapcsolni egy szellőzőrendszer turbináit, melyek cafatokra darálják a közelükben rohanó zombikat.

ÉRTÉKELÉS

Az utóbbi évek egyik legkiválóbb, legszórakoztatóbb zombis lövöldéje, a Left 4 Dead méltó utódja. Kíváncsian várom, hogy a készítők a további javításokkal, bővítésekkel milyen irányba terelgetik majd. Meglepően erős anyagot tettek le az asztalra.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **90%**

PRO
A legjobbaktól merít jót és jól, a zombihorda egy hihetetlenül látványos és hangulatos játékelem, minden pontban magasan teljesíti az elvárásokat, ráadásul nagyon visszafogott áron.

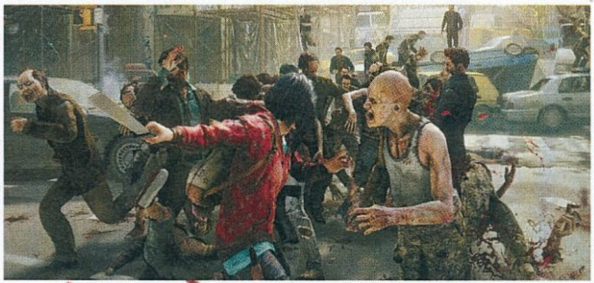
KONTRA
Egyéni lobbik létrehozásának hiánya, a random eseménygenerátor kissé egyformán osztja a dolgokat, picit talán bevállalhattak volna több egyedi ötletet, elemet is.

86%

A MORDÁLYOM SZINTET LÉPETT

A fejezetekben végzett teljesítményünknek megfelelően pedig kis túlzással mindenünk XP-t gyűjt a használt fegyverektől a kasztunkig. A fegyvereket szintüknek megfelelően a pályák végén kapott játékbéli valutával fejleszthetjük, ami az alaptulajdonságok növelése mellett extra kiegészítőket is aggathat rájuk, melyek így később automatikusan rajta lesznek az adott fegyver minden példányán. Kasztunk fejlődésével a már korábban említett perkeket nyithatjuk meg, lehetővé tehetjük, hogy akár már rögtön a pályák elején legyen egy nehézsúlyú fegyver is a repertoárunkban, vagy távolról észrevehessük a speciális fertőzötteket. Mindez pedig egy kiváló eleggyé áll össze, melyhez ráadásul adott az optimalizált motor, az ütős hanganyag, a stabil szerver, de még egy méretes és aktív játékosbázis is. Nem is kifejezetten tudok hibákról írni, inkább csak apróbb átgondolatlanságokról, melyeket alig néhány javítással helyre lehet hozni (sőt, néhányra már konkrét ígéret van). Az egyik ilyen a privát lobbik hiánya, a rendszer ugyanis jelenleg csak akkor kínál lehetőséget arra, hogy saját küldetést indíts, ha épp nem talál szabad helyet valaki más játékában, így barátokkal szinte lehetetlen online játékot összehozni. A másik a random események aránya – a program ugyan igyekszik némi változatosságot biztosítani a horda véletlenszerű támadásaival, a fegyverek és lőszeres ládák elhelyezésével, mégis, jelenleg túl sok, túl gyakori egyezés fordul elő. Ha a készítők ezek javításán túl a továbbiakban új fejezetekkel, ellenfelekkel is bővítik a játékot, büszkén kijelenthetem, hogy a műfajban új klasszikus született, melynek kipróbálását minden érdeklődőnek bátran tudom ajánlani, már csak visszafogott ára miatt is.

Mindenképpen a hónap, sőt talán az első félév egyik legnagyobb és legkellemesebb meglepetését üdvözölhetjük.



Balszerencsés franchise

A World War Z iróniája, hogy a játékadaptáció talán a legsikeresebb dolog, ami a szériával történt Max Brooks eredeti regényének 2006-os megjelenése óta. A filmadaptáció már-már legendásan hányattatott utat járt be, mire 2013-ban mozikba került – itthon előbb a TEK foglalta le a film kellékeit, miután a készítők elfelejtették végigjárni az azokra vonatkozó hivatalos eljárást, majd pár képkocka kivételével szinte a teljes Magyarországon forgatott jelenetsort ki is vágták a filmből. Meglepő módon Brad Pitt még a langyos fogadtatás ellenére is szeretett volna egy második felvonást összehozni, melynek forgatása idén nyáron indult volna, méghozzá David Fincher dirigálása mellett, azonban a projektet februárban hivatalosan is leállították.

SZEMED A CÉLON

A kooperatív küldetések során mindig adott valamilyen konkrét feladat, általában egy tárgy felvétele, kapcsoló benyomása vagy bejutás valamilyen helyszínre. Ezeket mindenképp tartsátok szem előtt, a játék néha egészen addig küldi a nyakatokba a hordát, amíg az adott feladatot sikeresen nem teljesítettétek. Ugyanakkor ügyeljetek a zombik irtására is, a feladatot épp végrehajtó csapattagot védjétek a fertőzöttektől!

TARTALÉKOLJ!

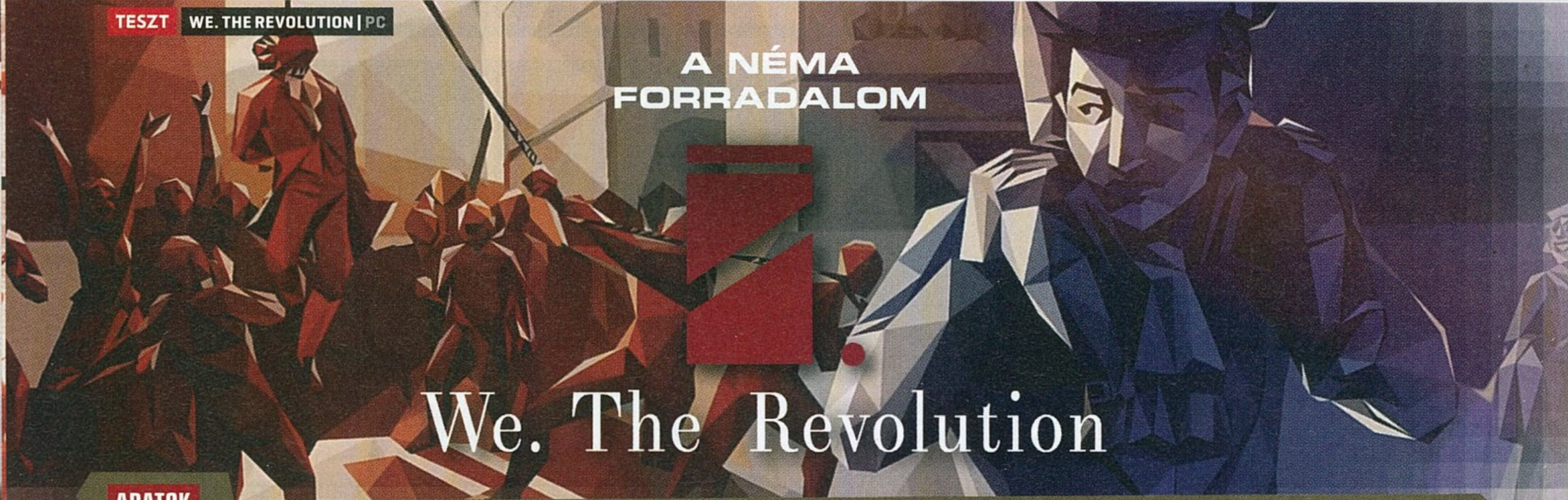
Bármennyire is csábító a lehetőség, hogy egy láncfűrésszel, rakétavetővel vagy automata shotgunnal kaszaboljatok le minden felétek rohanó fertőzöttet, óvatosan bánjatok ezekkel a fegyverekkel, a lőszerüket ugyanis még az erre alkalmas ládáknál sem tudjátok visszapótolni. A használatukat tartogassátok kifejezetten a nagyobb rohamok, illetve a horda támadásai ellen, akkor akár életet is menthet a használatuk.

IGAZSÁGOS OSZTOGATÁS

Ha sárga ládákat találtok egy ponton, számíthattok egy olyan feladatra, melyben a horda rohamát kell egy megadott időn keresztül visszavernetek. Ezek a ládák tartalmazzák a telepíthető védelmi felszereléseket, melyeket nem tehettek le bárhol, csak kijelölt, stratégiai helyeken, és nagyon jól bevédhettek velük egyes szakaszokat. Ezeket semmiképp ne egy helyre rakjátok, osszátok el őket a várható támadási pontok körül!

KASZT A LELKE

Szánjatok időt arra, hogy átnézzétek a kasztotok, a hozzá tartozó perkek leírását, illetve fejlesszétek azt mind a kooperatív, mind kompetitív módban. Elvileg bármelyik karakter bármilyen felszerelést használhat, viszont nem mindegy, ha bizonyos fegyvertípusokkal plusz sebzés, extra lőszer vagy más hasonló előnyök állnak a rendelkezésetekre, ahogy a csapattagok javára fordítható perkek (lőszerpótlás, gyógyítás) sem.



A NÉMA FORRADALOM

We. The Revolution

ADATOK

KIADÓ **KLABATER** – FEJLESZTŐ **POLYSLASH** – MŰFAJ **KALAND, STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.03.21** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

[ÍRTA **WILSON**] Ügyvédes kalandjáték Franciaországban, ezúttal madarak nélkül, egy komoly és jelentős történelmi korszak kellős közepén, stratégiai és társasjátékos elemekkel telitömve. Érdekes és gazdag kombináció, csak épp a gyakorlatban nem állja meg a helyét...

Volt már valaha egy kiválónak hitt gondolatod vagy ötleted, amit villámgyorsan elfelejtettél, de a hiányérzet még órákig vagy akár napokig kínzott? Eszedbe szoktak jutni olyan múltbéli történések, melyektől kínosan érzed magad, vagy helyzetek, melyeket teljesen másképpen kezelnél vagy oldanál meg? Most képzeld el ugyanezt olyan fajsúlyú ügyekben, mint egy gyilkosság vagy egy ítélet: egy visszavonult nyomozó vagy bíró esetében ezen árnyak akár évtizedekig vagy egészen a sírig kísérhetnek, és ha életekről van szó, sokkal súlyosabb következményei is lehetnek. De vajon milyen lehetett ez évszázadokkal ezelőtt, amikor életről és halálról nem hosszú évek nyomozásával, bizonyítékok összegyűjtésével és kikezdhetetlennek hitt perekkel döntöttek a hatóságok, hanem akár csak egy szemtanú meghallgatása, egy komolyabb vallomás kielemzése nélkül, pusztán érzésekre vagy külső nyomásra hagyatkozva?

Milyen bíra lenne belőled, ha forradalom idején kéne betöltened a tisztséged? A We. The Revolutionben nehéz kérdések sora vár.

EGY KORSZAK HAJNALA

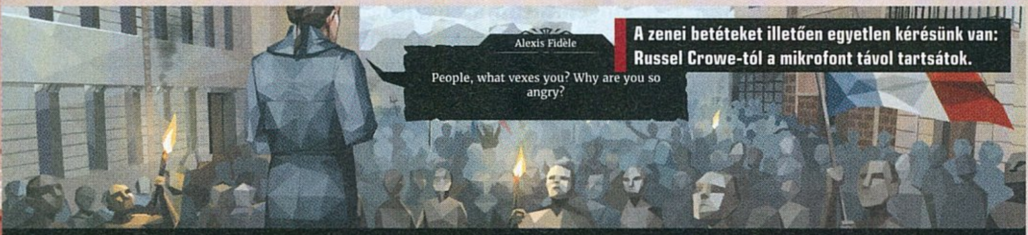
A We. The Revolution ezt nem egyszer és nem is kétszer, de több százszor is megkérdezi, hiszen egy olyan korszakba kalauzol, ahol a guillotine alatt és a börtönrácsok mögött emberek tízezrei vesztették életüket a francia forradalom és Robespierre rémuralma során, a tizennyolcadik század és az emberiség történetének egyik legvérzivatarosabb korszakában. A francia forradalom nem ismeretlen téma a játékok számára sem, a legnagyobb figyelmet az Assassin's Creed felemás fogadtatására lelt epizódjában, a Unityben kapta, ám ezúttal nem bérgyilkost, esetleg egy legendás katonát alakítunk, hanem egy sokkal átlagosabb embert: egy bírót.

Csakhogy az emberiség több évszázados históriájából tudjuk, hogy a legjelentéktelenebbnek tűnő ember is képes nemcsak maradandó nyomot hagyni a történelemben, de teljesen új irányba is terelni azt, különösen egy olyan forradalom idejében, amikor az addig ismert rendszert az alapjaitól építették újjá – és bíróként te magad is asszisztálsz ebben.

A három fejezetre osztott, alsóhangon is vagy 10 órás történet elején ez még annyira nem egyértelmű, hiszen minden nap ugyanúgy zajlik: az esküdtek elé kerül egy vádlott, valamint ügyének leírása. Ez egyrészt mindig elmondja, ki a gyanúsított és mit is követett el, másrészt a leírást használva kell a fontosabb tényeket kategóriákba sorolni: megnevezni a tanúkat, kitalálni a motivációt, kiemelni a vádat, vagy épp azt, hogy mi az, ami esetleg az ellenforradalom érdekeit szolgálja. Ezek megnyitásával válnak elérhetővé azok a kérdések, melyekkel a vádlott megpróbálhatja bizonyítani a saját igazát. A kategorizálás teljes egészében manuális, és több buktatót is rejt, vannak például csapdák, melyek megpróbálnak félrevezetni, és a kategorizálással kapcsolatos próbálkozások száma is limitált: ha minden lehetőség elfogy, örökre elvesznek a fel nem fedezett kérdések.

VÉRBÍRÓSÁG

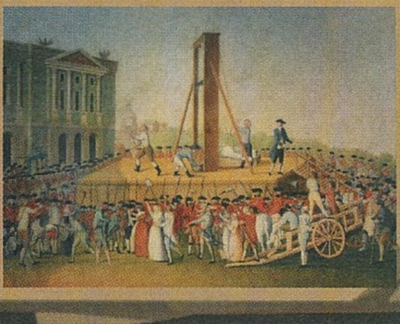
Ez azzal is jár, hogy mélyebben sosem fogjuk megismerni az adott ügyet, és úgy kell ítéletet hoznunk, hogy nem tudunk mindent. Ez viszont nem csak akkor fordulhat elő, ha ügyetlenek voltunk: az itteni ügyek, bár kifejezetten érdekesek, rettenetesen felszínesek, hiszen nincs lehetőség komolyabb

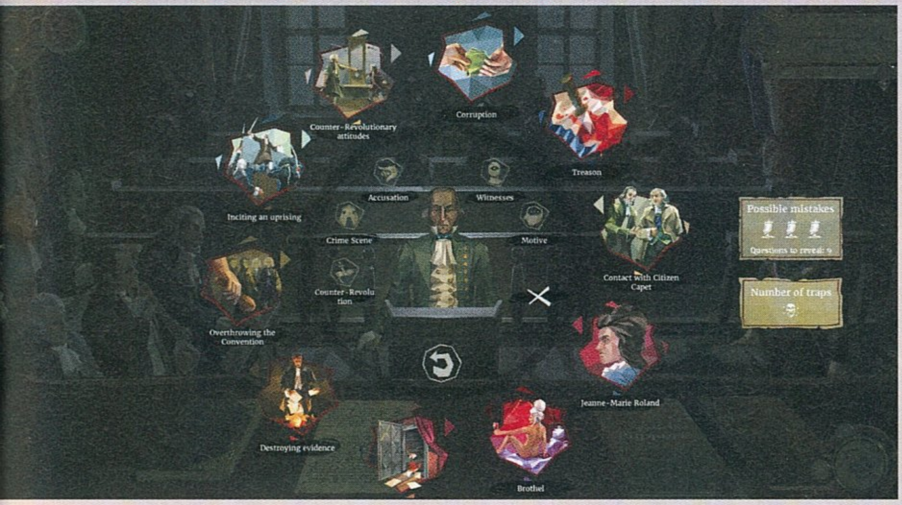


A zenei betéteket illetően egyetlen kérésünk van: Russel Crowe-tól a mikrofont távol tartsátok.

A GUILLOTINE

Senki sem szereti, ha olyan dologgal hozzák hírbe, amihez valójában semmi köze nincs, de ha ez az egész világ színe előtt történik, és szó szerint évszázadokon át tart, nos, az a legkevésbé szerencsés helyzet. Éppen ezért lehet meglepő, hogy a francia forradalom egyik meghatározó eleme, a guillotine, azaz a nyaktiló valójában nem a francia Joseph-Ignace Guillotin találmánya, sőt: bár ő maga javasolta azt 1789-ben, hogy használjanak valamilyen eszközt az embertelen kötél helyett a kivégzések levezényléséhez, Guillotin maga a halálbüntetés ellen volt, és élete végéig kísértette az, hogy nevét gúnyból egy ilyen halálos masinával párosították össze.





nyomozásra, ellenérvek felsorakoztatására, tárgyi bizonyítékok használatára, vagy tanúk bevonására – igaz, hogy nem ügyvédek, hanem bírók vagyunk, a forradalmi bíróság pedig közel sem úgy működött, mint napjaink igazságszolgáltatása, de ez a felszínesség, főleg ilyen hosszú játékidő mellett elég gyorsan kibukik, és végig kísérteni fog.

Nagyobb baj viszont, hogy a három lehetséges ítélet – kivégzés, börtön vagy felmentés – rövid időn belül kettőre szűkül (a börtön kiesik a listából...), és az is elég gyorsan kiderül, hogy igazából a döntés szabadsága sem létezik. Bárhogy is döntsünk ugyanis, azt a korszakot és a várost uraló három fő frakció – az átlagemberek, a forradalmárok, valamint az arisztokraták – komoly reakciója követi, legyen az pozitív vagy negatív. Ha valamelyik oldallal elérjük az abszolút nullát, a játéknak vége: vagy elveszítjük az állásunkat, vagy kivégeznek, esetleg egy bérgyilkos gondoskodik arról, hogy további ügyekben már ne hozhassunk ítéletet.

A We. The Revolution emiatt elég gyorsan átalakul, onnantól nem szól másról, mint a frakciók és a hozzájuk tartozó mutatók folyamatos figyeléséről és kielégítésükről. Azaz hiába gondoljuk mondjuk azt, hogy a vádlott ártatlan, vagy ellenkezőleg: nem ez alapján leszünk kénytelenek dönteni, hanem attól függően, hogy mennyire állunk közel a véghez. Habár ez kiválóan beleillik a témába, és ez a nyomás például remekül működött a Papers, Please-ben, de itt nem az élvezetet szolgálja, hanem inkább csak frusztrál. Ráadásul a mutatók hajszolása a tárgyalótermen túl is

ÉRTÉKELÉS

A témaválasztás tökéletes, ahogy az ábrázolásmód is, nem beszélve a lebilincselő, érdekes ügyekről, ám még a szabad akarat illúzióját sem sikerült megteremteni, nemhogy fenntartani. A dróton vezetett történetnél viszont sokkal nagyobb baj, hogy mennyire kidolgozatlan, frusztráló és felesleges az a számos egyéb minijáték, amit ráerőltettek az alapra.

TÁLALÁS: **90%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **55%**

PRO

Zseniálisan feldolgozott téma, kiváló történelmi dráma, gyönyörű ábrázolásmód.

KONTRA

A tényleges nyomozás és beleszólás hiánya, frusztráló és felesleges stratégiai rész, kidolgozatlan minijátékok tömkelege.

60%

A We. The Revolution képi világa az Osmotic Studios Orwelljét idézi, ám tónusa (mindkét értelemben véve) sokkal sötétebb.

folytatódik, miután hazatérve is döntenünk kell arról, hogy mivel zárjuk az estét: sétával, kockázással, ivással, beszélgetéssel, esetleg a másnapi ügyre való felkészüléssel. Bármelyiket is választjuk, arra reagálni fog feleségünk, két gyermekünk és apánk, és a velük való kapcsolat kihat az egyes frakciókkal való viszonyra is.

KORSZAKOS HARC

Ahogy viszont haladnak előre a napok, és egyre jobban elmérgesedik a viszony a forradalmárok, az arisztokraták és a rendszert uraló hatalmasok között, úgy válik a bíráskodás egyre kevésbé fontos feladattá – az első fejezet végére már igazi konspirátorként kell a csúcs felé törnünk, módszeresen elintézve a politikai riválisokat. Az ehhez kitalált metódus kifejezetten izgalmas és érdekes, a Kaland Játék Kockázat könyvek mintájára kell egy többlépcsős, alternatív döntési lehetőségekkel telipakolt sztorifán végighaladva elintézni a következő célpontot, fegyverek és nyíltszínű támadás helyett pletykákat, eltereléseket, hamis bizonyítékokat farigcsálva, de ez később még tovább eszkalálódik pár felesleges, kidolgozatlan és minden szempontból nézve frusztráló minijáték jóvoltából.

A legtöbb bosszúságot a Rizikót idéző párizsi térkép okozza, ahol az egyes negyedeket ügynökökkel, diplomatákkal, kémekkel kellene elfoglalni, így erősítve befolyásunkat a városban és a politikai életben, de a csigalassúsággal történő események, a gép által irányított, kiszámíthatatlan és sokszor brutális előnyben levő egységek, illetve a témába nagyon furcsán beleillő metódus miatt ez a legkevésbé szórakoztató, legérdektelenebb rész csúnyán kilóg az amúgy borzasztóan jól kidolgozott politikai machináció fő sodrásából. A harmadik fejezetet uraló, körökre osztott, nyíltszínű csatározás pedig már annyira sehová sem illeszthető, hogy tényleg csak annyit lehet kérdezni: ezt miért kellett?

Pedig imádni, rajongani elég sok mindenért lehet, a We. The Revolution észveszejtően jól mutatja be a korszakot, híres történelmi karakterek egész sorát vonultatva fel a fiktív, de hasonlóan jól kidolgozott szereplők és az átlagemberek tömege között. Az egyes ügyek, tettesek és motivációik fantasztikusan belesimulnak a forradalom lázában égő Franciaország világába, amire csak rátesz pár lapáttal az egyszerű technikákat használó, mégis káprázatosan szép ábrázolásmód, amely a poligonok és a kor festményeinek fúziójából születve kelt életre csupán állóképeket és néhány animációt használva egy olyan világot, amit mindig csak egy szikra választott el attól, hogy teljesen lángba boruljon.

TŰZVIHAR TRAKTOROKKAL

BATTLEFIELD V FIRESTORM

[ÍRTA STEELSAINT]

MÁRCIUS VÉGÉN DEBÜTÁLT A BATTLEFIELD 5 BATTLE ROYALE MÓDJA, A FIRESTORM. A JÁTÉKMÓD ELŐSZÖR A BENNE SZEREPLŐ TRAKTOROKKAL KELTETTE FEL A JÁTÉKOSOK FIGYELMÉT, ÍGY ADJA MAGÁT A KÉRDÉS: AKAD MÁS ÉRTÉK IS A DICE ALKOTÁSÁBAN, VAGY EZ IS CSAK EGY ÚJABB PRÓBÁLKOZÁS A ZSÁNER SIKERÉNEK GYORS MEGLOVAGLÁSÁRA?

ADATOK

KIADÓ **ELECTRONIC ARTS** – FEJLESZTŐ **DICE** – MŰFAJ **BATTLE ROYALE** – MEGJELENÉS **2019.03.25.** – ÁR **A BATTLEFIELD 5 ORIGINEN 60 EURÓ, KB.: 19 300 FORINT, PS4-RE 20 990 FT.**

A battle royale játékokat lehet szeretni vagy utálni, azt viszont mindenképp el kell ismerni, hogy maga a zsáner hatalmas népszerűségre tett szert az elmúlt két évben. A Fortnite mára gyakorlatilag a popkultúra részét képezi, az Apex Legends egymagában állította meg az EA részvényeinek folyamatos zuhanását, és még a mostanában már csökkenő népszerűségű PUBG is több százezer játékost tud bevonzani egyszerre.

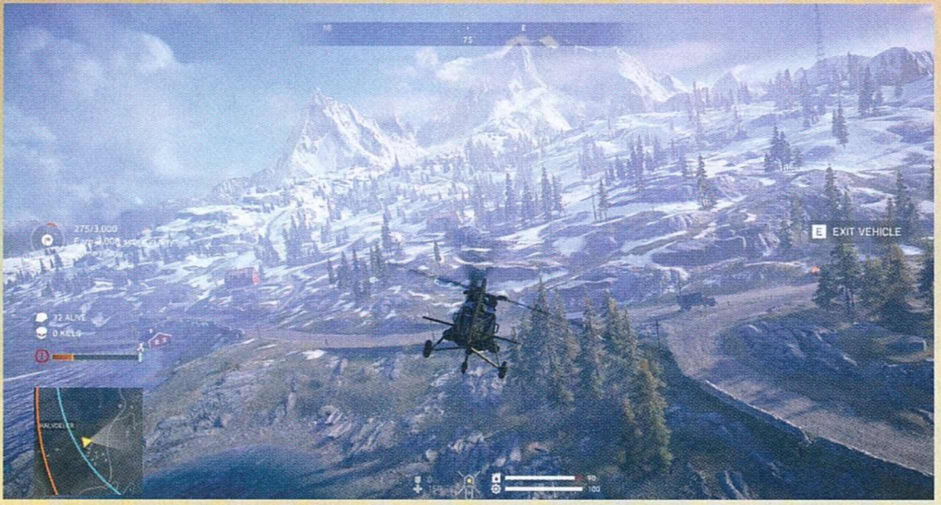
A fenti sikersztorik tükrében elég egyértelműnek tűnik, hogy miért akar mindenki beszállni a zsánerbe, azonban a tapasztalatok azt mutatják, hogy nem olyan egyszerű hosszú távon fennmaradó battle royale játékot készíteni, mint ahogy azt az ember elsőre gondolná. A PUBG és Fortnite ugyanis nemcsak létrehozták a piacot, hanem egyből le is fedték azt, így nem igazán van hely az új címeknek, amik jönnek ugyan, de jelentős játékosbázist kialakítani már egyiknek sem sikerült. Kivételt képez ez alól talán a Ring of Elysium, mely elsősorban ingyenességével lopta be magát a játékosok szívébe, illetve az Apex Legends, ami megint egy következő szintet képvisel a zsáneren belül. Azonban, ha megnézzük, ezen a kettőn kívül más battle royale cím nem igazán tudott megmaradni a Bluehole és az Epic játékainak árnyékában.

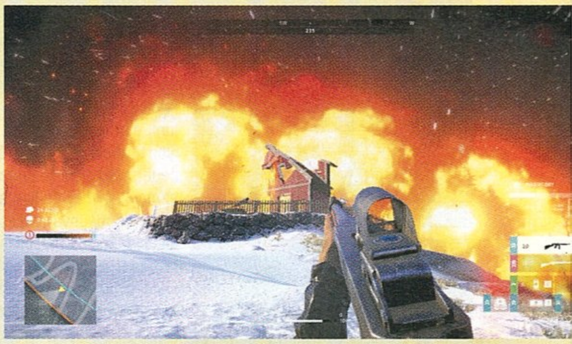
A DICE most erre az enyhén szólva telített piacra próbál betörni a Battlefield 5 Firestorm módjával, a kérdés már csak az, hogy van-e erre reális esélye? Hiszen a Firestorm eleve komoly hátrányból indul: egyrészt maga a Battlefield 5 sem örvendett olyan zajos sikereknek a játékosok körében, másrészt pedig a battle royale mód körülbelül négy és fél hónappal az alapjáték megjelenése után debütált, míg a nagy rivális Call of Duty hasonló mókája, a Blackout már 2018 októberében is elérhető volt. Persze, ahogy a mondás tartja, innen szép nyerni, lássuk hát, ez sikerült-e a stockholmi stúdiónak!

NÉMI CSÚSZÁSSAL, PLUSZ NEM KEVÉS ÚJABB TRÓNKÖVETELŐVEL A HÁTA MÖGÖTT, DE VÉGRE BEFUTOTT A FIRESTORM IS. INNEN SZÉP NYERNI!

NORVÉGIÁBAN A HELYZET FORRÓSODIK

Alapjait tekintve a Firestorm nem sok meglepetést tartogat azoknak, akik játszottak már akármelyik másik battle royale játékkal. Minden meccs elején egy egyenes vonalban haladó repülőgépből ugorhatunk ki az igencsak méretes pályára (ez a hivatalos információk szerint tízszer akkora, mint a Battlefield eddigi legnagyobb térképe), földet érés után pedig a véletlenszerűen szétszórt fegyverek és felszerelési tárgyak segítségével kell minél tovább életben maradnunk. A játékteret folyamatosan szűkíti a mód címében is szereplő tűzvihar, a meccs végén





pedig az győz, aki utolsónak marad életben. Jelenleg egyedül vagy egy négyfős csapat tagjaként vethetjük bele magunkat az utolsó emberig tartó öldöklésbe, azaz páros mód egyelőre nincs.

A meccsek során 64 játékos mérkőzik meg egymással (bár az én tapasztalataim alapján általában 60-62 fővel indul a legtöbb kör), ami kevesebb, mint az általában megszokott száz fő, de cserébe a mozgásterünk is kisebb lesz. A Firestormban ugyanis a pálya első szűkítésére nem kell várni, az már az ugrás előtt megtörténik, így minden meccs egy kicsit más térképen játszódik. Amit még fontos lehet megjegyezni, hogy a játékmódból hiányzik a harmadik személyű nézet, egyedül az FPP elérhető, de ez talán nem is olyan meglepő, végső soron mégiscsak egy Battlefieldről beszélünk.

WORLD WAR ROYALE

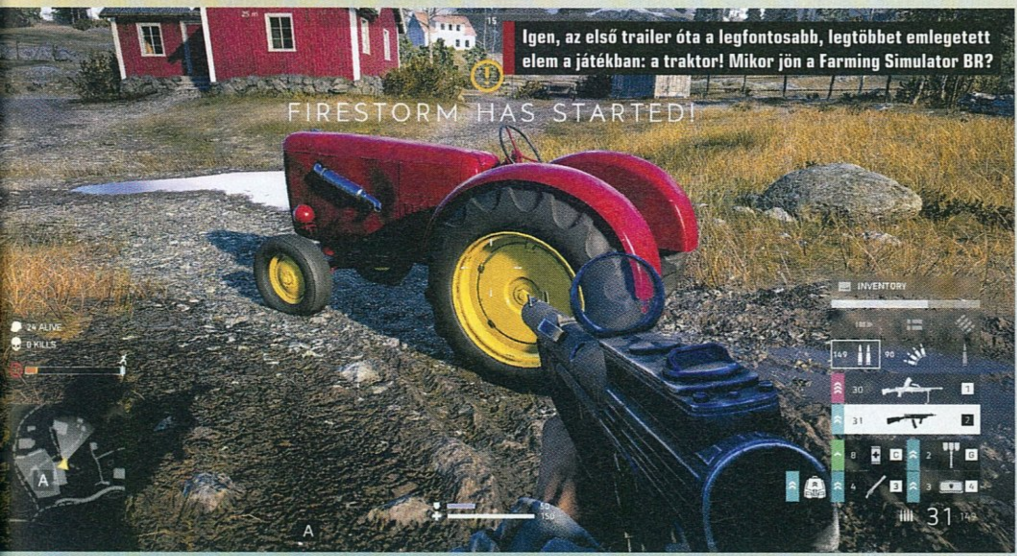
A fenti sorokat olvasva adja magát a kérdés, hogy akkor mégis miben más a Firestorm, mint a piacon elérhető számtalan másik battle royale játék? Az első dolog, ami rögtön az indítás után feltűnik az embernek, az az, hogy a Firestorm

sok esetben elképesztően látványos. Ez már a bemelegítő helyszínként használt hangárban is előjön (amikor például elkezdenek villódzni a vörös fények, és megszólalnak a szirénák, az egy kicsit hidegrázós pillanat), de természetesen a térképen barangolva tapasztalhatjuk meg igazán. A fenyőfák között átszűrődő napsugarak, a fegyverünkön megülő hópelyhek mind-mind nagyon jól néznek ki, az igazi látványosságot pedig maga az egyre szűkülő tűzgyűrű jelenti. Amikor ez meglódul előre, akkor nincs menekvés: kérdés nélkül tarolja le az útjába eső épületeket, ha pedig a rossz oldalára kerülünk, mintha egyenesen a pokolba jutnánk. A képernyő elvörösödik, körülöttünk szó szerint lángol minden, mi pedig kétségbeesetten sprintelünk előre, hogy minél hamarabb a biztonságos zónában lehessünk.

De a látvány csak a kezdet: szerencsére a DICE munkatársai ennél bátrabban nyúltak bele a battle royale jól ismert receptjébe. Újításként ott vannak még például a rombolható házak, amikkel remekül lehet taktikázni. Ha mondjuk, úgy sejtjük, hogy az egyik pajtában lapul valaki, nem kell az életünket kockáztatva benyitnunk, hogy erről megbizonyosodhassunk: elég távolról megkínálni a gyanús házat egy gránáttal vagy Panzerfausttal, a leomlott falon keresztül pedig kényelmesen lekaszálhatjuk a túlélőket is.

Ha pedig szóba került a Panzerfaust, érdemes lehet kitérni arra, hogy a játékmódban bizony szép számmal akad nehézfegyverzet is. Végső soron a Battlefield 5 egy második világháborús játék, a Firestorm pedig nem hazudtolja meg a gyökereit. Akad itt minden, ami szem-szájnak ingere. Találhatunk a pályán telepített és járművekre szerelt gépágyúkat, páncélozott, lánctalpas teherautókat (és persze stílusosan tűzpiros traktorokat) és puskagránátokat vegyesen, sőt még néhány tüzérségi üteg is helyet kapott a térképen, ezeket pedig szintén lehetőségünk van használni. Bár hatékonynak nem mondanám őket, hiszen hangosak, egyből elárulják az ember pozícióját, és nem is olyan egyszerű eltalálni velük valakit, mégis, már maga a tudat is felvillanyozó, hogy ha akarunk, akár tüzérségi zárótüzet is zúdíthatunk az ellenségeink nyakába.

Apróbb, de szintén hasznos újítás, hogy ha csapatban játszunk, és az ellenfél a földre küld minket, akkor nem leszünk azonnal holtsúly: az oldalfegyverünket előrántva haldoklás közben



Igen, az első trailer óta a legfontosabb, legtöbbet emlegetett elem a játékban: a traktor! Mikor jön a Farming Simulator BR?

A BATTLE ROYALE CSÚCSA

Bár napjainkban szinte már minden sarkon találni egy battle royale játékot, ezeknek a címeknek a jó része sajnos elég silány és ötlettelen, nem igazán adnak hozzá semmi érdekes vagy izgalmas mechanikát a zsánerhez. Akad azonban négy próbálkozás, mely kiemelkedik a mezőnyből, sőt ebből a négyből három ingyen és bérmentve játszható. Mutatjuk hát, mi elé érdemes leülnie annak, aki 2019-ben a battle royale zsánerével szeretne megismerkedni!

PLAYERUNKNOWN'S BATTLEGROUNDS

Kezdjük a nagy klasszikussal, Brendan Greene alkotásával, mely először emelte a figyelem középpontjába a battle royale zsánerét. A PUBG a mai napig a legtisztább battle royale élmény, amit csak kaphatunk. Egyedül, ketten vagy egy négyfős csapat tagjaként ugorhatunk a térképre, hogy aztán a véletlenszerűen szétszórt tárgyakat felhasználva megpróbáljunk minél tovább életben maradni. Fegyvereink elég komolyan módosíthatók, a nagy távok legyűrésére különféle járművek állnak rendelkezésünkre, a játékmenetet pedig a pályára ledobott ládák színesítik, melyekből ritka és erős fegyvereket zsákmányolhatunk. A PUBG népszerűsége sajnos napjainkban egyre csökken, hiába érkezett hozzá több új pálya, illetve battle pass (survivor pass néven), a játékosok távozását egyik sem tudta megállítani. Viszont ettől függetlenül is érdemes lehet leülni Brendan Greene alkotása elé, hiszen ez a legtisztább battle royale élmény, az alap, amire a listánk másik három címe építkezett.

FORTNITE

Napjaink legnépszerűbb battle royale címe, mely már a mainstream médiába is beszivárgott, eredetileg nem is battle royale játéknak készült. Az Epic alapból egy kooperatív túlélőjátékot készített Fortnite: Save the World címmel, aztán amikor a battle royale láz igazán beindult, ezt egészítették ki egy ingyenes battle royale móddal. A recept bevált: az emberek ráharaptak az ingyenes játékra, és a Fortnite a mai napig meghatározó címe lett a teljes játékiparnak. Maga a játék az építkezést és a rombolható környezetet adja hozzá a PUBG formulájához, így sokszor egy összecsapást nem is az dönt el, hogy ki tud jobban célozni, hanem az, hogy ki tud a másik felé építeni. Ez, valamint a rajzfilmes grafika, az oka annak, hogy sokan csak casual címként tekintenek a Fortnite-ra, de ez ne vegye el senki kedvét a játék kipróbálásától. Végső soron a program teljesen ingyenes, és igenis megvan a maga szépsége, amennyiben az embernek bejön ez az építésre fókuszáló játékmenet.

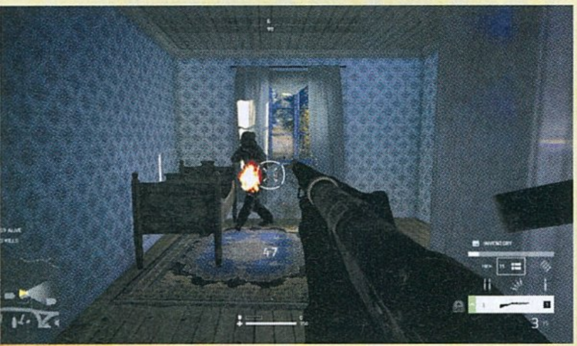
RING OF ELYSIUM

A Tencent által jegyzett Ring of Elysium első pillantásra csak egy ingyenesen játszható PUBG-klónnak tűnhet, azonban a felszín alatt több érdekességet is bevezettek a készítők. Az egyik legjelentősebb változás például, hogy itt nem csak egy győztes lehet: a játék célja ugyanis nem az, hogy utolsóként maradjunk életben, hanem az, hogy elmeneküljünk valamilyen természeti katasztrófa elől, a mentőhelikopterben pedig négy hely is található. Amennyiben ezek közül az egyiket meg tudjuk szerezni, úgy akár gyilkosság nélkül is megnyerhetjük az adott kört. További érdekesség, hogy a meccseknek a legelején sem vagyunk teljesen védtelenek, hála az általunk kiválasztott kezdőcsomagban lapuló fegyvernek, valamint, hogy itt nem repülőből kiugorva érkezünk meg a pályára, hanem kiválaszthatjuk, hogy hol akarunk kezdeni. Épp ezért, bár a Tencent alkotása hasonlít a PUBG-re, érdemes vele egy próbát tenni, hiszen a fenti változtatások csavarnak egyet a battle royale recepten.

APEX LEGENDS

A Respawn idén februárban minden előzetes reklám nélkül dobta piacra a saját battle royale játékát, az Apex Legends pedig azonnal közönségsiker lett, mely nyolc óra alatt összeszedte az első egymillió játékosát, hála ötletes újításainak a zsáneren belül. A játékban egyrészt feltűnnek a különböző képességekkel bíró hősök, melyek alaposan megbolondítják az összecsapásokat, másrészt pedig kaptunk egy újjáélesztő rendszert is, mellyel a meccs során elesett csapattársainkat hívhatjuk vissza a harcba. További érdekesség, hogy a játékban jelenleg nincs szóló vagy páros mód: egyedül háromfős osztagokban tehetjük próbára a képességeinket, de persze a lehetőség, hogy elszakadjunk társainktól, mindig adott. Az Apex pörgős játékmenetével, változatos képességekkel felvértezett és szerethető karaktereivel, valamint az újjáélesztés lehetőségével sokak szívébe lopta be magát, érdemes hát tenni vele egy próbát, főleg akkor, ha figyelembe vesszük, hogy a játék teljesen ingyenes.

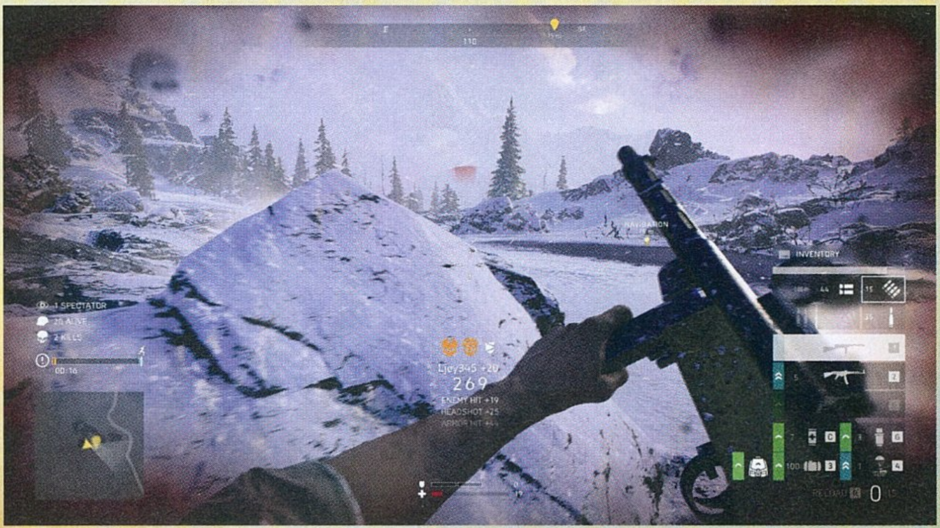
is segíthetjük a többieket. Persze a földön heverve azért elég durván csökken a harcértékünk, de valamivel legalább így is hozzájárulhatunk a csatához. Arra viszont nem árt figyelni, hogy a Battlefield 5: Firestormban nincs újjáélesztés. Ha például a társaink túl lassan gyógyítanának fel minket, vagy ha az ellenfél időben közbelép, akkor bizony számunkra a kör véget ért.



EPIKUS REPERTOÁR

Amire még muszáj kitérni a Firstorm kapcsán, az az egyes fegyverek és kiegészítők kezelése. Itt minden tárgynak van egy színkóddal jelölt ritkasága (a gyakori a zöld, a ritka a türkiz, az epic a lila), mely egyben a felszerelés minőségét is jelzi. Természetesen minél ritkább egy tárgy, annál jobb: a fegyvereknél például pontosabb irányzékot és könnyebben kontrollálható visszarúgást jelent egy ritkább darab, míg a páncélok annál több lövést bírnak ki, minél nehezebben fellelhetőek. Ez egyben azt is jelenti, hogy a fegyvereinket nem módosíthatjuk szabadon, mint például a PUBG-ben: az, hogy az egyes puskák milyen kiegészítőkkel érkeznek, egyedül a ritkaságuktól függ, semmi mástól. Epic felszerelésre a pályán kóborolva is lelhetünk, de ha biztosra akarunk menni, érdemes figyelnünk a térképen szétszórt széfekre, bunkerekre, valamint az időnként aktiválódó Resupply Pointokra is.

Ez utóbbiak lényegében egy kis területet jelölnek, melyet megszerezhetünk magunknak, ha elég sokat állunk a közelében, ezért pedig magas szintű felszerelés lesz a jutalmunk. Nem árt azonban figyelni: a pontok többnyire nyílt terepen vannak, ráadásul a program jelzi is a többieknek, ha elkezdjük elfoglalni őket, így hamar kiszolgáltatott helyzetbe kerülhetünk, ha túl sokat állunk a közelükben.



A tűz ezúttal nem kizárólag környezeti elem, hanem a harc fontos része. Ha lassú vagy, szó szerint égővé válsz, szóval húzz bele!

POKOLTŰZ

A Firestorm alapvetően egyáltalán nem rossz játékmód, de sajnos így is maradt benne több bosszantó hiba, melyek meggátolják, hogy igazán felhőtlenül tudjunk szórakozni. Az első gyengébb pontot a felszerelés kezelése jelenti. Itt érződik, hogy a fejlesztők próbálták egy minimalistább irányba elmenni, hogy a játékidő nagyját az akció, és ne a hátizsákunk rendezgetése tegye ki, azonban ezzel végül átestek a ló túloldalára. Tárgyaink menedzselése még nem is olyan vészes, viszont a lelőtt ellenfelek kifosztása már annál körülményesebb, a Firestormban ugyanis a halottak tárgyai nem egy dobozba kerülnek, hanem nemes egyszerűséggel szétszóródnak a holttest környékén. Ez papíron ugye gyorsabbá kéne, hogy tegye a játékot, hiszen két pillantással felmérhetjük, hogy mi kell a földön heverő tárgyak közül, felkapjuk azt, és már megyünk is tovább, de a gyakorlatban sajnos nem muzsikál túl jól a rendszer.

Az elejtett tárgyak ugyanis sokszor egymásra esnek, eltakarják a másikat, főleg akkor, ha mondjuk, zárt térben végzünk valakivel, ez pedig igen körülményessé teszi a hullák kifosztását (ez egy olyan mondat, amiről nem hittem volna, hogy valaha le fogom írni). Ennek hála pedig a kelleténél többször állhat elő az a helyzet, hogy egy tűzharc közepén szeretnénk némi lőszert felvenni a frissen elintézett ellenféltől, de helyette zsinórban háromszor is lecseréljük remek társként funkcionáló rohampuskánkat az elhullottak nyeszlett kis géppisztolyára.

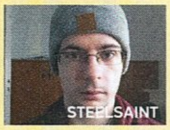
A másik gyengébb pontot a játék közepe jelenti, mely hajlamos ellaposodni, mint a zsáner legtöbb képviselőjének az esetében. A tesztelés során nekem végig az az érzésem volt, hogy a térkép egyszerűen túl nagy 64 játékosnak, és a játéktér is elég lassan szűkül, így a kezdeti tűzharcok után általában az utolsó percekig nem lehet találkozni senkivel, maximum, ha szerencsések vagyunk (vagy balszerencsések, attól függ, honnan nézzük a dolgot).

INDULHAT A TRAKTOR?

Bár kifejezetten látványos és a maga nemében szórakoztató, ráadásul a világháborús körítésének és a rombolható épületeknek hála bír egy egyedi hangulattal is, én mégsem tudom mindenkinek nyugodt szívvel ajánlani a Firestormot. Nem is feltétlen a nehezen kezelhető felszerelés vagy a meccsek ellaposodó közepe jelenti a bajt, sokkal inkább arról van szó, hogy jelenleg jobb és ingyenes alternatívákat is találni a battle royale játékok között, míg a Firestorm csak akkor érhető el, ha valaki kicsenget hatvan eurót a Battlefield 5-ért.

Amennyiben megvan az alapjáték, és egy kicsit is érdekelnek a battle royale címek, úgy persze érdemes kipróbálnod a Firestormot, hiszen tényleg egy szórakoztató játékmódról beszélünk, de csak ezért szerintem nem éri meg beruházni a DICE magas árfekvésű alkotásába. G

ÉRTÉKELÉS



A Firestorm egy látványos, szórakoztató és kellemesen egyedi battle royale játékmód lett, de csak emiatt nem éri meg beruházni a Battlefield 5-be.

TALÁLÁS:	90%
TARTALOM:	80%
JÁTÉKÉLMÉNY:	80%

PRO

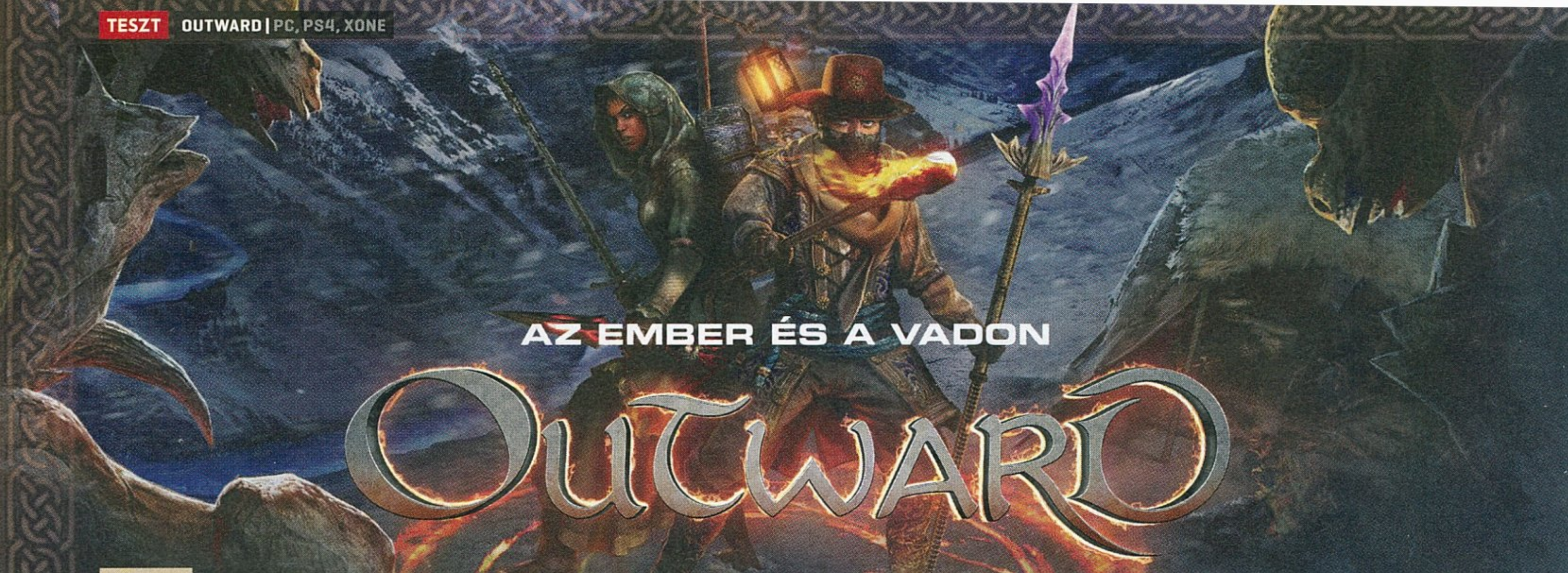
Remek látvány, rombolható környezet, traktorok.

KONTRA

Nehezen kezelhető felszerelés, a meccsek közepe hajlamos ellaposodni.

80%

A játék nem hazudtolja meg magát, ez is egy Battlefield, viszont a battle royale élmény kifejezetten jót tesz a koncepciónak.



AZ EMBER ÉS A VADON

OUTWARD

ADATOK

KIADÓ **DEEP SILVER** – FEJLESZTŐ **NINE DOTS STUDIO** – MŰFAJ **SZEREPJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.03.26** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ, KB.: 12 800 FT, KONZOLOKRA IS HASONLÓ ÁRON VAN.**

[ÍRTA **WILSON**] **Milyen lenne, ha valaki egybegyúrná a Gothicot, a Morrowindet, a Dark Soulst és bármely szabadon választott túlélős játékot? Az Outward megadja a választ, egy olyan egyedi hangvételű és mechanikájú élményt kínálva, amihez foghatót nem nagyon találni a piacon.**

Deklarálni azt, hogy pontosan mi a szerepjáték, legalább annyira veszélyes, mint véleményt nyilvánítani aktuálpolitikai események, hovatartozás vagy épp a vallás kapcsán: mindenkinek megvan a maga mondandója, de egyikről sem lehet objektíven azt mondani, hogy ez az igazság, függetlenül attól, mennyire hosszú, indulatos vagy épp tartalmas beszélgetést és vitát szül. Szerepjáték az, ahol egy előre meghatározott történet szereplőjeként sodródunk az árral, bármiféle beleszólási lehetőség nélkül, semmilyen hatást sem kifejtve a világra és annak lakóira? Az, ha nincs nevesített főszereplő, és így szinkronnal sem rendelkezik, azaz némán tátogjuk végig a párbeszédeket, talán jobb? És miként kategorizáljuk azt, ahol a szerepjátékos szál kimerül a karakterfejlesztésben, vagy mondjuk, a többféleképpen is befejezhető küldetésekben? És hova soroljuk azt, ami egyszerre akár két stílusban is megpróbál dominálni?

VÁR A SZABAD

Az Outward ugyanis tökéletes példája az utóbbinak, ami egyszerre túlélős játék és klasszikus, ízig-vérig szerepjáték, méghozzá abból a korszakból, amely nem a linearitásról és az útmutatásról volt híres, hanem olyan mikrouniverzumokról, ahová bármiféle segítség nélkül csöppentünk bele, szuperhős és világmegmentő helyett egyszerű átlagemberként. Az Outward esetében is hasonló játszódik le, csak épp a lehető legkomorabb árnyalattal. Hiszen miután a kevesek egyikeként sikerül túlélni egy hajótörést, az első, biztonságban töltött éjszaka után ránk rontanak falunk lakói, súlyos pénzt követelve lakhelyünkért, ellenkező esetben kihajítva a szabadba. Az ok? Egy korábbi felmenő, a nagymama által elkövetett bűnök, melyek több falusi halálához vezettek – ebben a világban pedig az ilyen és ehhez hasonló tettek nem felejtődnek el a tettes halálával, hanem annak egyenes ági leszármazottjaira szállnak, egészen addig, míg azok teljes egészében nem törlesztik tartozásukat. És bár úgy tűnhet, reménytelen alig öt nap alatt összeharácsolni a szükséges pénzösszeget, a feladat egyáltalán nem lehetetlen – sőt többféleképpen is megoldható –, a tényleges kaland pedig csak ezután kezdődik.

Ez elsősorban nem is a küldetések teljesítését jelenti, sokkal inkább annak a kitalálását, hogy pontosan hogyan is működik az Outward. Mert van ugyan egy esetlen és steril oktatómód, de abból nemigen derül ki, hogy a szinte határok nélküli világban hogyan is lehet boldogulni, vagy egyáltalán hogy érdemes nekiállni a túlélés feladatának. Merthogy túl kell élni, méghozzá elég sok mindent: az Outwardot ugyan szerencsésebb szerepjátéknak nevezni, de a túlélés könyörtelen kihívása végig ott lesz velünk, csak épp nem egy a nagy egészből kilógó adalékként, hanem a játékmenet szerves részeként. Elvégre egyszerű átlagembert alakítva egy dinamikus napszak- és évszakváltással rendelkező világban elég reális elvárás gondoskodni az olyan alapvető szükségletekről, mint az evés és az ivás, de erre még rájönnek az olyan extrák, mint a betegségek (amik könnyen elkaphatók a fertőzött víz vagy a rohadó étel által), a hőháztartás (hajnalban általában hideg van, és meg is lehet fázni, míg a sivatagos területen a hőguta fenyeget), és persze a temérdek státuszeffekt: a kihűlés az eső után, a fázás télen (megfelelő öltözet hiányában), a vágásokból eredő vérzés a csaták közben, vagy épp a mérgezés a nem éppen barátságos szörnyekkel való találkozás és helyszínek miatt.

PRIMITÍV TECHNOLÓGIÁK

Maga a túlélés és az egész túlélős rész viszont hiába tűnhet teljesen ortodoxnak, valójában messze nem annyira hátráltató vagy irritáló tényező, mint a dedikáltan túlélős játékok esetében, ahol az étkezés csupán perceket ad, és

És így, a lakástúra végén, szeretném nektek bemutatni a szekrényt, ahol a csontvázaimat tartom.

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

A TARTOZÁS

Az öt napos törlesztési határidő könyörtelennek tűnhet, de a probléma szerencsére könnyen áthidalható – a pénzt összeszedni túlságosan nehéz, de ha elhagyod a települést, és követed az első utat jobbra, le a tengerpartra, egy kötszerért cserébe megmenthetsz egy NPC-t, és így hálából a várost vezető bölcs öregasszony permanensen átadja neked a családod házát. De a tartozásod nem tűnik el örökre...

FRAKCIÓK

Ahhoz, hogy egyszer és mindenkorra leszámolj a családod sújtó büntetéssel, csatlakoznod kell a három frakció egyikéhez, letudva a választott párt küldetéssorozatát. Ez a tulajdonképpeni kampány, és rajtad múlik, kihez pártolsz. Döntésed végleges, csak úgy nézheted meg a másik két szálat, ha két teljesen új karaktert indítasz, így jól fontold meg, melyiküket választod, mielőtt rányomsz a mágikus gombra!

MÁGIARENDSZER

A játék indulásakor nincs hozzáférésed a mágiához, de nem kell sokat várnod ahhoz, hogy ez megváltozzon: bármelyik frakciót is választod, rövid időn belül megkapod a mágiát megnyitó küldetést. Ennek birtokában csak el kell látogatnod az első térkép közepén található égbenyúló hegyhez, ahol egy hosszabb, kihívást bőven tartogató felfedezés végeztével, mint mágiahasználó távozhatsz – sok sikert!

Van az a mondás, hogy jótól lopni nem bűn, de miért épp az inventory rendszert emeltették át a Witcher 3-ból?

ahol az alapvető szükségletek kielégítése egy unalmas, monoton, örök időkig szóló körforgásba taszít. Ételt és italt szerezni itt egyáltalán nem nehéz, és a szimpla gyűjtögetés mellett még egy relatíve komplex főzési rendszer is vár, ahol temérdek alapanyag kombinálható a gazdagabb, tovább elálló ételek kedvéért, körülbelül olyan változatossággal és összetettséggel, mint ezt a rendszert szintén csúcsra járató The Legend of Zelda: Breath of the Wildban.

Ennél jóval nagyobb fejtörést fog okozni minden más, elsősorban az a harc, amely a játékidő jelentős részét tölti ki. Bár az ellenfelek létszáma általában nem haladja meg a féltucatot, már két bandita vagy egy nagyobb szörny is elég ahhoz, hogy halálos fenyegetéssel nézzünk szembe. Az Outward esetében a csaták a Dark Souls mintáját követik, azaz mindenki rendelkezik egy stamina- és egy életerőcsíkkal. Ha az utóbbi elfogy, a delikvens meghal; ha az előbbi, akkor vagy a földre kerül, vagy a visszatöltéseig képtelen támadni. Maguk az összecsapások a DS-szal vagy a hozzá hasonló játékokkal egy lapon nem említhetők, az ütéseknek itt szinte abszolúte nincs ereje, és a fegyverek között is csak a statisztikákban látható különbség, ugyanakkor minden összecsapásnak komoly tétje van, hiszen még egy mezei farkas is elég könnyen el tudja intézni azt, aki nem használja ki a védekezés, a vetődés, az elgurulás erejét.

A VADON TÖRVÉNYEI

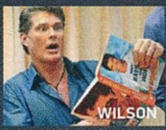
Ha viszont a rövidebbet húzzuk, akkor sincs mindennek vége: az Outwardban végleg meghalni tulajdonképpen lehetetlen, mert ha el is fogy az életünk, mindig egy váratlan esemény húz ki a pácból. Előfordulhat, hogy megment egy idegen, máskor befogadnak a helyiek, de az sem ritka, hogy a banditák ejtenek rabul, és egy kisebb tervet szőve kell kijutnunk nemcsak a rácsok, de a falak mögül is, egyúttal megpróbálva visszaszerezni az összeharácsolt javakat. Mert meggazdagodni ugyan nem lehet, de az embernek sokkal többet jelent az, amit nagy nehezen összelapátol a vadonban, vagy megvesz a helyi kereskedőknél: az Outward esetében a második legfontosabb „főszereplő” ezért nem egy társ vagy egy állat, hanem a hátunkra erősített hátizsák, amiből több tucat akad, eltérő tulajdonságokkal. Más mennyiségű cuccot lehet beléjük pakolni, vannak külső kampóik, amikre például rá lehet akasztani a lámpást (így sötétben nem kell a kezünkben cipelni), és még extra zsebek is akadnak, amik teletömhetők. Azonban minél több mindent cipelünk, minél nagyobb a zsákunk, annál gyatrábbak is vagyunk a harcban – a küzdelmek elején ezért érdemes lecsatolni, és csak az összecsapás végeztével ajánlott ismét felszerelkezni.

Kockáztatni ennek ellenére abszolúte nem ajánlott, a talált, vásárolt vagy épp kraftolt tárgyakat és kiegészítőket végleg el lehet hagyni, így sokszor érdemesebb elfutni, sem mint kardot ragadni és kivárni, míg megváltoznak az erőviszonyok. Felfedeznivaló bőven akad, az Outward világa meglehetősen hatalmas: több nagyobb régióra oszlik, melyek között átjárni csak extrémen sok fejadag birtokában lehet, és mindegyik zóna ugyanakkora, mint az előző. Bár maguk a települések elzárt, MMO-szerű instance-ok, a tulajdonképpeni játéktér pedig egy alapvetően kihalt, évszázadok vihara és háborúskodása sújtotta klasszikus fantasyvidék, de ez annak fényében nem annyira meglepő, hogy az Outward abszolúte indie fejlesztés, amely visszafogott tálalását méretével, hatalmával és összetettségével igyekszik kompenzálni.

Műfajok különleges keveréke, amely nagyobb költségvetéssel és több tapasztalattal talán klasszikussá is válhatott volna. Így „csak” érdekes.

Ez pedig többé-kevésbé sikerül is neki: bár papírkönnyű, három külön-külön végigjátszandó frakció köré font története van, harcrendszere suta, mentési rendszere könyörtelen (teljesen automatikus, és visszatöltési lehetőség sincs), karakterei borzalmasan néznek ki, aprócska települései pedig stílusukat és kidolgozottságuk színvonalát tekintve a Morrowind és a Gothic-széria legjobb epizódjait idézik, az Outward egy karakteres, egyedi, kifejezetten páratlan élmény, amely remekül mos össze rokonstílusokat és ihletőket. Csak épp talán túlságosan is sok időt, energiát és türelmet követel meg ahhoz, hogy ez a felszínre kerüljön.

ÉRTÉKELÉS



Az Outward sikeresen gyúrja egybe a szerepjátékokat és a túlélőjátékokat, egy egészen egyedi élményt nyújtva, de egyszerű és gyatra története, kissé suta harcrendszere és kihalt világa miatt komoly kitartást követel meg azoktól, akik szerelembe akarnak esni vele – utána viszont nem enged a szorításából.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Középkori jellegű fantasyuniverzum, kiváló szerepjáték-túlélő keverék, egyszerű, de szórakoztató craftolás, különleges mágiarendszer.

KONTRA
Suta harcok, üres világ, gyenge dialógusok és szinkron.

72%

A VARÁZSLATOK

Az Outwardban a varázslat nem szimplán abból áll, hogy az ember elmormol egy varázsigét: a mágia itt egyfajta folyamat, amelyben alapvető varázskomponensek és rituálék kombinálásával érheted el a kívánt hatást. Ennek ráadásul nemcsak a csatában láthatod hasznát, de azon kívül is: például a tűzlabdával kiválóan meg tudod gyújtani a tábortüzet, és azon így főzhetsz, vagy akár vizet is melegíthetsz.

KONYHATÜNDÉR

A vízmelegítés márpedig nagyon fontos, mert ha nem folyóvízből szerzel utánpótlást a tömlődbe, hanem mondjuk egy patakból, elég könnyen összeszedhetsz egy olyan betegséget, amely akár napokig is kísért a tüneteivel. Ugyanez igaz az ételre is: a húst nyersen tilos elfogyasztani, és azt se feledd, hogy amit a táskádban cipelsz, az azonnal rohadásnak indul, így még azelőtt fogyaszd el, mielőtt elkapsz valamit.

IDŐJÁRÁS

Ha pedig azt gondoltad, ezzel letudtad a testedet érintő veszélyeket, sajnos tévedsz: az időjárás is legalább akkora fenyegetést jelenthet, mint a bacilusok. Ha nem öltözöl a helyszínnek és a körülményeknek megfelelően, megfázhatsz, vagy épp hőgutát kaphatsz, télen pedig akár a hipotermia is elintézhet. Igyekezz megtanulni minden, a ruhákra vonatkozó receptet, vagy vásárolj be alaposan a kereskedőknél.

A PIHENÉS

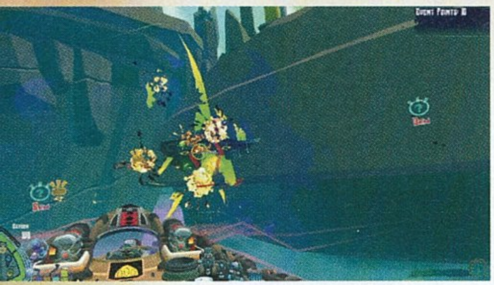
Persze a legtöbb időt a vadonban fogod tölteni, ahol se árus, se segítő társ, így saját magadnak kell gondoskodnod az ellátmányról. Mindig legyen nálad legalább egy hálózsák, mert egy elvesztett életerő- vagy staminacsíkot csak legalább két óra alvással szerezhetsz vissza. Idővel sátorra is válthatsz, amely sokkal kielégítőbb álmot biztosít, és csökken annak is az esélye, hogy az álmodból ellenfelek ébresztenek.

KENYERET ÉS ŰRCIRKUSZT

ADATOK

KIADÓ **TRIBETOY** – FEJLESZTŐ **TRIBETOY** – MŰFAJ **AKCIÓ-STRATÉGIA** – MEGJELENÉS **2019.04.03.** – ÁR **STEAMEN 16.79 EURÓ, KB.: 5400 FORINT, KONZOLOKRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **CHARLIE**] ***Eljött az idő, összegyűltek a galaxis legnagyobb űrbetyárjai, hogy spéci hajóikkal versenybe szálljanak a rejtélyes és nagyhatalmú Overseerek kegyeiért, no, meg persze a dicső Aréna Bajnoka címért. Kezdődjék hát a küzdelem, melynek végén csupán egy kapitány maradhat!***



A 2018-ban eredetileg még PS VR-exkluzívként megszülető Bow to Blood: Last Captain Standing végre új platformokon is vitorlát bontott, kitörve a virtuális valóság fogságából. Grafikai stílusával és igényesen megrajzolt, színes karaktergárdájával a játék elsőre egy potenciális animációs sorozat hatását kelti, némi A Kincses Bolygó utánérzéssel. A játékos az univerzum legkülönbözőbb csillagrendszereiből érkezett kapitányok oldalán a rejtélyes The Freelancer szerepében csöppen a titokzatos nagyurak és a nép szórakoztatására rendezett, bajnoki címért folyó versenynek a közepébe. Persze a dugó elkerülésére a díszes társaság tagjai nem egyszerre versengenek, hanem pályánként – velünk együtt – ketten. A küzdelem hét meccsen át zajlik – ezek két eseményből tevődnek össze –, 'csak egy maradhat' stílusban, a kieső pedig mindig az éppen a mezőny végén kullogó két versenyzőből kerül ki szavazás útján.

Robosztus hajónk irányításában két bátor matróz van állandó segítségünkre, akiket olyan kulcsfontosságú pontok között ugrálthatunk, mint pajzsunk, lézerágyúnk, drónjaink, érzékelőink és a hiperhajtómű vezérlője. Emellett üzemanyagunk is véges, így foghíjas legénységünk mellett ezt is be kell osztanunk, hogy melyik funkcióra csöpögtetjük el. A leosztást persze bármikor módosíthatjuk a játék során, de böngészésünk alatt nem áll meg a világ, így a kihívások egyike az, hogy jó, no, meg mindenekelőtt gyors stratégiai döntéseket hozzunk, akár egy tűzpárbaj közepén is. Fegyverek tekintetében alapvetően kettő áll a rendelkezésünkre: a hajónk ágyúi, valamint a már túl közel került drónok és más veszélyek kiiktatásában tökéletesen helytálló őrstukkerünk. Ezenfelül úgy is fokozhatjuk tűzerőnket, hogy egyik matrózunkat az orrlövegekhez ültetjük, plusz az időnként birtokunkba kerülő különleges lőszerek bevetésével végezhetünk a megszokottól eltérő erejű pusztítást.

A kiesésétől megmentő, áhított pontokat támadóink kiiktatásával, ládák és meteorok kifosztásával, valamint más kapitányok kisegítésével, vagy akár egyetlen, de jelentős következményekkel járó döntéssel zsebelhetjük be. Az ügyes manőverezés, célzás és erőelosztás mellett sokat számít a többi kapitánnyal kialakított viszonyunk is, ami a szezon során folyamatosan változik tetteink, válaszaink tükrében. A drága versenytársak között ráadásul szintén vannak kialakult szövetségek, így egyetlen „rossz" válasszal akár többüket is magunkra haragíthatjuk, aztán leshetjük a rögzítőnkön a „Láttam ám, hogy kitoltál Űrcsirkével. Nagy hiba volt!" fenyegetéseket. Az interakciók persze nem merülnek ki ennyiben. Van, hogy egy kapitány csupán egy kérdésre köszön be, hogy felmérje személyiségünket, de az is előfordul, hogy egy tömör „Hé'! Adjá' má' 1000 pontot!" üzenetet böffent felénk, potya pontokat jelentő piszkos tervekkel traktál, szövetséget ajánl, zsarol és a többi. Alkalmanként a műsor nagyszájú kommentátora is meg-megkörnyékez egy ajánlattal, amivel többek között akadályt állíthatunk vetélytársunk, vagy némi plusz pontért akár saját magunk elé is, hogy „felpezsdítsük a műsort". A trófeavadászok sem maradnak hoppon, bizonyos feltételeket teljesítve ugyanis különböző kincsekkel bővíthetik kabinjuk falát, az összes megszerzéséhez pedig garantáltan futniuk kell majd pár szezont. G

A fejlesztők valamiért még mindig azt hiszik, hogy a random generálás változatosságot jelent. Nem. Unalmat.

ÉRTÉKELÉS

Egy alapvetően ötletes, hangulatos és mutatós űrkaland, azonban szavatosság tekintetében még a némileg eltérő helyszínek, feladatok, párbeszédek és kialakult szituációk ellenére is ugyanazokat a köröket futjuk újra és újra.

TALÁLÁS: **70%**
TARTALOM: **65%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **69%**

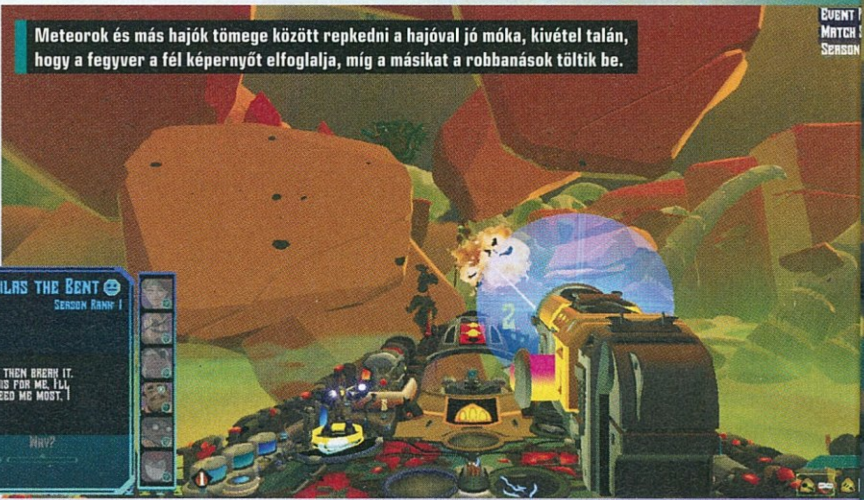
PRO

Valós idejű taktikázás ágyúdörrenések közepette, mindez egy jópofa világban sokszínű szereplőgárdával, és egy kis valóságshow beütéssel, ahogy a vetélytársakkal civakodunk, szövetkezünk, vagy épp egyezkedünk a nép szórakoztatásának kedvéért.

KONTRA

A kameranézet néha kifejezetten bosszantó tud lenni, a szövegek, pályák és események repertoárja relatíve gyorsan kimeríthető, a szezonok végén pedig kezdhetjük mindezt elölről.

69%



Meteorok és más hajók tömege között repkedni a hajóval jó móka, kivétel talán, hogy a fegyver a fél képernyőt elfoglalja, míg a másikat a robbanások töltik be.

HASFELMETSZŐ SEM A RÉGI MÁR

Du Lac & Fey Dance of Death

ADATOK

KIADÓ **SALIX GAMES LTD.** – FEJLESZTŐ **SALIX GAMES LTD.** – MŰFAJ **KALANDJÁTÉK** – MEGJELENÉS **2019.04.05.** – ÁR **STEAMEN 29 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9300 FORINT.**

[ÍRTA **STEELSAINT**] **A Dance of Death: Du Lac & Fey első pillantásra egy nagyon ígéretes kalandjáték, mely az Artúr-legendát vegyíti Hasfelmetsző Jack mítoszával. Azonban a Salix Games alkotása sajnos nem tud felnőni a benne rejlő potenciálhoz, és inkább egy kihagyott ziccernek érződik, semmint felejthetetlen kalandnak.**

Hasfelmetsző Jack alighanem minden idők egyik leghíresebb sorozatgyilkosa, akinek az ámokfutását számtalanszor, számtalan módon feldolgozták már. Ez alapján könnyen hihetnénk, hogy a történet mára már lerágott csontnak számít, de a Salix Games így is tudott egyet csavarni Hasfelmetsző legendáján, méghozzá az Artúr-mondakörből ismerős szereplők és varázslények segítségével.

SIR LANCELOT VISSZATÉR

A Dance of Death: Du Lac & Fey egy meglehetősen izgalmas felütéssel indul. A háttértörténet szerint az Artúr-legendából ismerős Sir Lancelot du Lac és Morgan le Fay (akit Merlin átka egy kutya testébe zárt) békésen élik a halhatatlanok életét, mígnem egy látomás Londonba irányítja őket, ahol épp kezdődik Hasfelmetsző Jack ámokfutása. A két főszereplő eredetileg Merlin miatt érkezik a városba, nem is érdeklik őket a gyilkosságok, azonban hamar kiderül, hogy akad néhány összefüggés jövetelük célja és a hullák között, így nem marad más hátra, Hasfelmetsző nyomába kell eredniük.

A játék során összesen három karaktert irányíthatunk, Sir Lancelot és Lady Fey mellett ugyanis fontos szerep jut egy Mary Jane Kelly nevű whitechapeli hölgynek is. A karakterek közül mindenkinek megvan a maga hasznos képessége: Sir Lancelot kardja jól jöhet a szorult helyzetekben, Mary Jane látja az emberek jövőjét, míg a kutyatestbe zárt Lady Fey tud beszélni az állatokkal, akik sokszor legalább olyan fontos tanúnak bizonyulnak, mint az emberek.

Amit még feltétlen muszáj kiemelni a játék kapcsán, az a remekül sikerült szinkron, amit tényleg csak dicsérni lehet. Még a legutolsó mellékszereplőnek is nagyszerűen eltalált hangja van, és mivel a kampány során rengeteg párbeszédet fogunk hallani, erről folyamatosan meg is bizonyosodhatunk.

WHITECHAPEL RÉME

Azonban ígéretes történet ide, remekül eltalált szinkronhangok oda, a Dance of Death: Du Lac & Fey sajnos távol áll attól, hogy egy jó játék legyen, méghozzá a meglehetősen gyér kivitelezése miatt. A program során alig maroknyi helyszínen fordulhatunk meg, ráadásul azon tárgyak száma is meglehetősen kevés, melyekkel interakcióba tudunk lépni. Így a legtöbb nyomozás lezavarható annyival, hogy rákattintunk az egyetlen olyan elemre, melyet megjelöl a játék, és már meg is vagyunk. Mindezek fényében, bár a fejlesztők point and click kalandjátékként jellemzik alkotásukat, érdemes rá inkább sétaszimulátorként tekinteni. Ez a jelenség az utolsó 2-3 fejezetben csúcsosodik ki igazán, akkor már, kis túlzással, mintha egy mozit néznénk, ahol néha mi választhatjuk ki, hogy mit mondjanak a szereplők.

A nyomozás és sétálás ütemét párszor megtöri egy-egy harcjelenet is, azonban ezekben sincs sok köszönet. Igazából egy végtelenül egyszerű minijátékkal oldották meg a fejlesztők az összecsapásokat, ahol, ha kétszer vagy háromszor jó ütemben kattintunk, akkor különösebb gond nélkül már le is nyomtuk az ellenfelünket.

MI LETT A LEGENDÁKKAL?

Mindent összefoglalva a Dance of Death: Du Lac & Fey egy ígéretes alapokkal rendelkező játék, mely sajnos nem tud felnőni a potenciáljához. Épp ezért nyugodt szívvel maximum azoknak tudnám ajánlani, akik élnek-halnak az Artúr-mondakörért vagy Hasfelmetsző Jack mítoszáért, azonban teljes áron szerintem nekik sem éri meg beruházni rá.

ÉRTÉKELÉS

STEELSAINT

A Dance of Death: Du Lac & Fey egy első pillantásra igen ígéretes játék, mely sajnos nem tud kiteljesedni az érdekes koncepció gyér megvalósítása miatt.

TÁLALÁS:	**60%**
TARTALOM:	**60%**
JÁTÉKÉLMÉNY:	**45%**

PRO

Remek szinkron, érdekes karakterek, izgalmas alaptörténet.

KONTRA

Vérszegény megvalósítás, monoton játékmenet.

55%

Ha azt hiszitek, hogy az Assassin's Creed világa és Hasfelmetsző párosítása furcsa volt, akkor birkózzatok meg ezzel.

VISSZA A MÚLTBA
ANNO 1800

[ÍRTA DZSÉJT] A MÚLT ÚJRA MENŐ! A CALL OF DUTY ÉS A BATTLEFIELD IS ELHAGYTA A JÖVŐT, ÉS ÚGY TŰNIK, HOGY A UBISOFT IS RÁUNT A HOLD GYARMATOSÍTÁSÁRA. AZ ANNO-SOROZAT 2009 UTÁN SZAKÍTOTT A TÖRTÉNELEMMEL, DE MOST VISSZATÉR A GYÖKEREIHEZ, ÉS MEGMUTATJA, HOGYAN FEST AZ IPARI FORRADALOM EGY VÁROSÉPÍTŐS JÁTÉKBA CSOMAGOLVA.

ADATOK

KIADÓ **UBISOFT** – FEJLESZTŐ **BLUE BYTE** – MŰFAJ **RTS** – MEGJELENÉS **2019.04.16.** – ÁR **EPIC GAMES STORE-BÓL ÉS UBISOFT STORE-BÓL 60 EURÓ, NAGYJÁBÓL 19 300 FORINT.**

A Max Design 1998-ban állt elő az Anno 1602-vel, amiben egy kis kolóniát kellett létrehoznunk és sikeressé tennünk. A program kasszát robbantott, szóval jöhetett az Anno 1503. A sorozat azóta megjárta az 1700-as (Anno 1701) és az 1400-as éveket (Anno 1404), az utolsó két alkalommal pedig átugrott a jövőbe, és megmutatta, milyen lehet majd 2070 és 2205.

Ám a jövő ma már nem olyan divatos, mint anno. A játékok sorra visszatérnek a múltat megelevenítő gyökerekhez, így a Ubisoft sem állhatott elő egy újabb jövőbeli Annóval. Na jó, előállhatott volna, de nem tette. Nagyon helyesen. Mert az mi lehetett, mit mutatott volna? Egy program, ahol különféle bolygókat kell kolonizálni, és űrcsatát vívhatunk? Az utóbbi években azért szép számmal akadt ilyen játék. Ott a Stellaris, a Galactic Civilizations 3 vagy éppen a Civilization: Beyond Earth. A Föld elhagyása már nem sok újdonsággal szolgál.

Szóval jó ötlet volt újra a múltba vinni minket, ráadásul egy olyan korba, amiben nagy élmény városokat építgetni. Ez az első ipari forradalom kora, amikor megjelennek az olyan, az egész világot megváltoztató vívmányok, mint a gőzgép, az automatizált gyárak vagy a bicikli. A távolságok egyre kisebbek, ezzel együtt fejlődik az ipar és a gazdaság. Mi pedig belecsöppenhetünk mindennek a közepébe, és csak rajtunk áll, milyen gyorsan és hogyan tudjuk kis falunkat hatalmas, fejlett világvárossá növeszteni. De picit előre szaladtam…

> AZ ANNO-SOROZAT RÉSZEINEK SZÁMOZÁSA MÖGÖTT VAN LOGIKA: A SZÁMJEGYEK ÖSSZÉRTÉKE MINDIG KILENC.

ANNO MINDEN JOBB VOLT?

Az Anno 1800 három játékmódot kínál fel: kampány, sandbox és multiplayer. Bár mindhárom élvezetes – és lényegében ugyanarra épülnek, csak a győzelmi kritériumok mások, illetve többjátékos módban nem a mesterséges intelligencia vezérli szomszédjainkat –, érdemes mind a régi, mind az új játékosoknak a sztorival kezdeni, ugyanis ez jól megtanít a játék alapjaira.

A történet hőse egy gazdag család sarja, mégis úgy érzi, hogy a luxusélet nem neki való, sokkal menőbb dolog egy isten háta mögötti szigeten halászként elütni a mindennapokat. Bár tény, dinamittal

TIPPEK, TRÜKKÖK, TANÁCSOK

EGY HAJÓ NEM HAJÓ

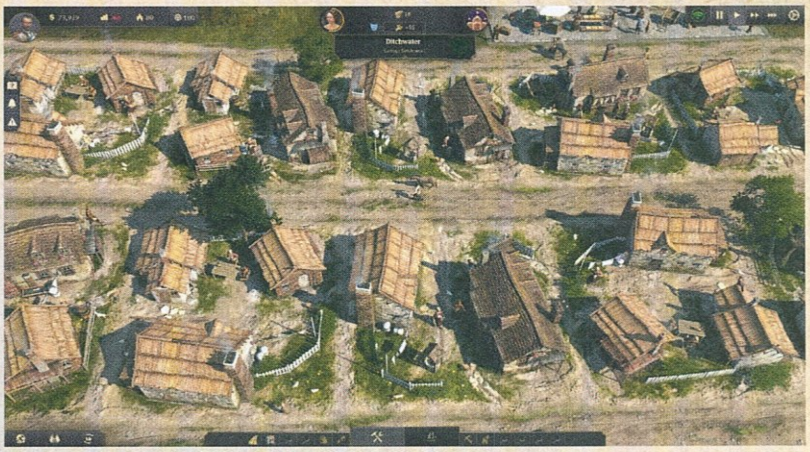
Akár a térkép felfedezésére szánod el magad, akár elvállalsz egy tengeri mellékküldetést, sose küldd el a hajódat egymagában. A minimum az, hogy kétfős flottát indítasz el, de még jobb, ha három vagy négy hajó is van a flottillába. Általában nem egy ladik támad meg téged, vagy esetlegesen azt, amit védelmezned kell. Az sem jó, ha csata közben lemaradsz a védelmezett hajótól, miközben azt egy másik bárka üldözi.

FIGYELJ A TÁVOLSÁGOKRA

Ahogy nő a városunk mérete, úgy nőnek a távolságok és a népesség. Ez azt jelenti, hogy egyre több piacra, rendőrségre, tűzoltóságra, iskolára és egyéb, az embereket kiszolgáló vagy azoknak dolgokat gyártó létesítményekre lesz szükség. Ezek számát érdemes időről időre növelni, illetve adott esetben egy-egy gyár termelékenységét is megnövelheted, persze a dolgozók bánatára, hiszen senki sem szeret túlórázni.

VÉGKIÁRUSÍTÁS

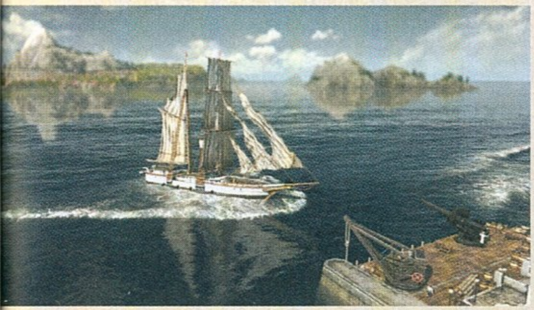
Szorgos néped bőszen termel, egy idő után néhány dologból többet is, mint amennyire szükséged van. Ha a raktárak ezekkel megtelnek, a gyárak leállnak, ami viszont nem jó, hiszen a gazdaságnak pörögnie kell. Szóval ilyenkor szépen add el, amiből többlet van. Egy csúszkán könnyedén lehet szabályozni a termékek kiáramlását, így a raktárkészletet sem kell teljesen felszámolni, és marad hely az új anyagoknak is.



A hajózás annak idején a leggyorsabb módja volt a közlekedésnek, ám a valóságban egy tengerentúli út így is nyolc héten át tartott.

halászni azért tényleg királyság. De jön a rossz hír: drága jó apja meghalt, csakhogy nem ágyban. A talpig becsületes apuci sajnos úgy döntött, csillár lesz a börtöncellájában, ahová a korona elárulásának vádjával került. Nosza, haza kell szaladnunk, mert az örökség bizony veszélybe került. Amit az állam nem hordott el, arra a nagybácsi tette rá enyves kezét. Hősünk sajnos már csak a temetésre fut be, és onnan is iszkolnia kell – a gaz nagybácsinak nem tetszik, hogy az örököst hazaette a fene –, méghozzá azzal a kevéske pénzzel, amit a hugi tudott megmenteni.

A kevéske pénz épp csak elég arra, hogy vegyünk egy szigetet, rajta egy kikötővel, majd zsebből felhúzzunk rá egy funkcionáló kis falut. Szegények, na. És a húgi még bánja is, hogy csak ilyen kevés pénzt sikerült megmentenie. Szégyellje magát! A kezdőtőke mennyisége amúgy a játék nehézségi szintjétől függ, könnyű fokozaton bizony nem kell attól tartanunk, hogy kicsinyke közösségünk pár nap alatt az éhhalál és a lázadás közelébe sodródjon, ellenben nehezebb fokozaton már tényleg érzi az ember, hogy azért városindításhoz ez a pénzmennyiség soványka. És ugyanez igaz a földterületre, az ásványokra, a mezőgazdasági forrásokra, és így tovább – szinte minden, amivel gazdálkodnunk kell, úgy csökken, ahogy növekszik a nehézségi szint. Ami nagyon jó, mert így mindenki megtalálhatja a neki megfelelő kihívást, és ha a felkínált lehetőségek egyike sem fekszik, akár testre is szabhatjuk a nehézséget.



ÓHAZA, Ó, HAZA!

Szóval, van szigetünk, van pénzünk, némi fánk, jöhetnek a kezdeti lépések. De azok mik lehetnek? Nyilván az első lépés az alapvető szükségletek ellátása. Kell otthon a polgároknak, kell egy hely, ahol elkölthetik a pénzüket, kell valami, ahol megkereshetik azt, miközben nekünk termelik a jószágokat, és kell egy hely, ahová le lehet tenni azt a sok szutykot, amit termelnek.

Tehát az Anno 1800 négy lába ez: otthon, munkahely/termelés, piac, raktározás. Ha ezt a négyet sikerül egyensúlyban tartani, akkor városunk lakói boldogok lesznek, és ha ők örülnek, mi is örülünk, mert akkor még többet melóznak és még többet költenek. Ilyen egy gyönyörű fogyasztói társadalom. Mindez egy öngerjesztő folyamat része. Telepítesz lakóházakat, hogy növekedjen a népesség, aminek köszönhetően újabb és újabb dolgokat tudsz felépíteni. Ám ezek elviszik a munkaerőt, és hogy új dolgozókra tegyél szert, újabb lakóházakat kell telepítened. Aztán egyszer csak azon kapod magadat, hogy a farmerek mellé kellenének munkások, szóval a már felépített parasztházakat át kell alakítani lakóházakká. Ezzel persze fogynak a farmerek, szóval még több parasztházat kell építeni. És amikor már azt hinnéd, megvan az egyensúly, zsupsz, hirtelen kézművesekre is szükséged lesz, így a lakóházaidat kell tovább fejlesztened, ami még jobban begerjeszti ezt az egész folyamatot.

MI ÚJSÁG?

Talán tudod, talán nem, de az első ipari forradalom nélkül ma nem foghatnád a kezedben a PC Guru magazint sem. Az 1800-as években ugyanis igen nagy előrelépés történt az újságnyomtatásban, ezzel együtt jelentősen megnőtt a média szerepe is a mindennapi életben. Nem elég, hogy ekkortájt találták fel a modern grafitceruzát, a radírt, és gépesítették a papírgyártást, de olyan vívmányok is az ipari forradalom során születtek, mint Frederick König és Andreas Bauer 1812-es hengeres gyorssajtója, vagy éppen 1822-ben William Church szedőgépe. Ezek forradalmasították az újság- és könyvnyomtatást, és megalapozták a modern sajtót. Nem csoda hát, hogy az Anno 1800-ban is fontos szerepet kap az újság.

FELVÁSÁRLÁS

Nemcsak exportálni, de importálni is lehet, sőt alkalomadtán kell is. Ugyanis nem minden szigeten bányászható ki vagy termelhető meg minden. Persze, ahogy a szigeteid száma növekszik, ez a gond úgy lesz egyre kisebb, ám addig is érdemes a polgárok vagy gyárak számára szükséges cuccokat a szomszédoktól megvásárolni. De csak óvatosan, semmiből se vegyél többet, mint amennyire feltétlenül szükséged van.

A HAJÓ JÓ ÁRU

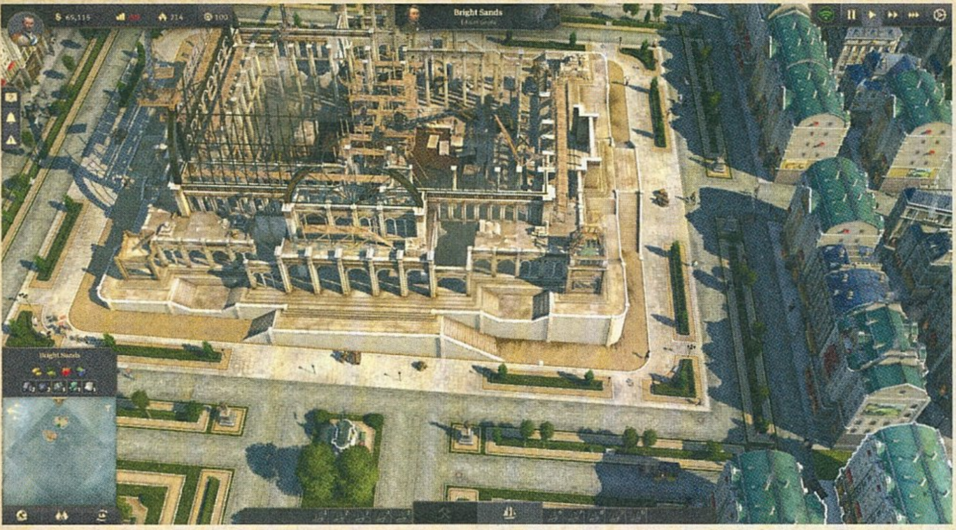
A történet egy pontján a játék rákényszerít arra, hogy felépíts egy hajógyárat és eladj néhány hajót. Lehetőség szerint a küldetés befejezése után se hagyj fel ezzel! Igen tisztességes bevételre tehetsz szert, mert a szomszédok örömmel vásárolnak meg minden felkínált ladikot. Legyártásuk ugyan költséges – szóval gazdasági válság során nem a hajóeladás lesz a mentőöved –, de bőven visszahozzák az árukat.

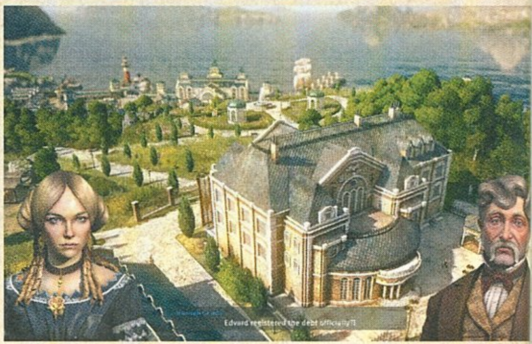
KERÜLETEKRE OSZTÁS

Hogy a szigeteid élhetőek, a néped pedig boldog legyen, oda kell figyelned a környezetszennyezésre. Az ipari forradalom sok füsttel jár, a kohók és gyárak büdösek, de a vágóhidak sem rózsaillatúak. Lehetőség szerint a lakótelepeket ne ezek közelébe húzd fel. Érdemes az épületeket funkció szerint szétosztani a különböző kerületekben, és a lakóházaktól zöld övezettel elválasztani a mocskosabb létesítményektől.

TERVASZTAL

A cikkben már nem volt helyem megemlíteni a blue-print módot. Főleg a kezdetekkor érdemes ezt használni, ugyanis szó szerint megtervezheted vele az egész várost, anélkül, hogy bármit ráköltenél. Mindennek gondosan kigondolhatod és biztosíthatod a helyét, és amikor eljön a megépítés ideje – vagyis meglesz hozzá a pénz és az építőanyag –, akkor csak egy klikkelés, és zsupsz, máris felépül az új építmény.





Logikus és gördülékeny folyamat, ugyanakkor az egyensúlyt fenntartani nem egyszerű, hiszen a drága jó népnek nem elég annyi, hogy valahol melózhasson, máshol meg aludhasson. Á, nem, az embereknek kell a szórakozás, meg kellenek a luxuscikkek. A farmer megelégszik a friss hallal és a melósruhával, a munkásnak már kolbász kell, na meg iskola, a kézműves pedig bort, egyetemet és prémruhát követel. Ha ezek közül valami nincs, vagy túl kevés van, vagy csak túlságosan messze, máris felveszi a statisztikában a szomorú arcocska ikonját, és jól elmegy a költekező kedve, de megjön a költözködő hangulata. Ha pedig nem költ, akkor nekünk sem lesz miből fenntartani a városkánkat. Ha pedig elköltözik, akkor a munkaerőhiánnyal kell szembenéznünk, vagyis a gyáraink termelése lelassul vagy leáll. Ez hozza a rossz sajtót, amitől még jobban elszontyolodik az istenadta nép – ha csak nem kozmetikázzuk a híreket –, aztán jönnek a tüntetések, a lázadások és persze végül a game over.

Ez így leírva talán kicsit hajmeresztő, de a játékban nagyon jól működik és rendkívül szórakoztató. Általában nem szeretem a városépítgetés gazdasági oldalát, de az Anno 1800-ban kifejezetten élveztem az olyan problémák megoldását, mint a kiadás-bevétel egyensúlyban tartása. Arról nem is beszélve, hogy amikor az ember valami újat építhet, szinte azonnal lecsapna rá. Alapvetően ez nem jó ötlet, mert így lehet könnyen csődbe vinni a várost, de mégis felhúz egy utcányi új lakóépületet, felfejleszt néhányat a meglévők közül, és végül csak felépíti azt a fránya üveg- vagy hajógyárat. Mert akarja, kell neki. És a vége mindennek az, hogy hajnali kettőkor azért nem akar lefeküdni, mert még mindig nincs megoldva a bevétel kérdése, vagy még azt az egy új gyárat, meg a hozzá járó létesítményeket fel kell építeni és megnézni, hogyan hat a gazdaságra.

SZINTE A SEMMIBŐL FELÉPÍTENI EGY JÓL MŰKÖDŐ GAZDASÁGOT NEM EGYSZERŰ, FŐLEG A LAKOSOK IGÉNYEI MELLETT.

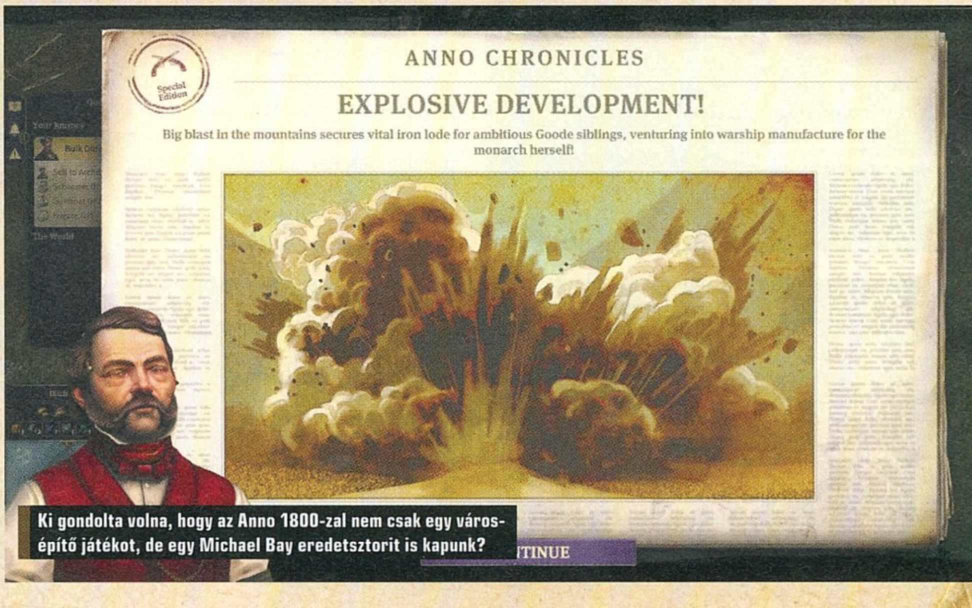
KITÁRUL A VILÁG

És mindaz, amit fent leírtam, csak az, amivel az első szigeten szembesülünk. Hajaj, akkor jön az igazi móka, amikor végre elhajózhatunk onnan – persze nem örökre, városainkat a játék végéig gondozni kell. Kezdetben csak egy hajónk van, azzal nem fogunk sok vizet zavarni. Ám amint felépül a hajógyár, na, akkor kitárul a világ. Hajókat lehet és kell is gyártani, hiszen ezek fontos szerepet kapnak a kereskedelemben, a kolóniák létrehozásában, a szigeteink védelmében, a diplomáciai kapcsolatok építésében és a felfedezésben is.

A játékban három térkép van: Óvilág, Újvilág és Világtérkép. Utóbbin követhetjük nyomon, hol járnak hajóink az óceánon, míg a másik kettőn vannak a meghódítható szigetek. Az új földekre a kezdeti építőanyagot (fa, tégla, acél) hajókon juttathatjuk el – és mindaddig kell szállítanunk, amíg a sziget nem lesz önellátó. Emellett mind az Óvilágot, mind az Újvilágot a hajókkal fedezhetjük fel. És egyik sem veszélytelen hely. Ó nem, a nyílt vízen nemcsak bálnákat és delfineket láthatunk (nem túlzok, az Anno 1800-ban a szigetek és a tengerek élettől pezsegnek), hanem gaz kalózokat is, mi több, más nemzetekbe szintén

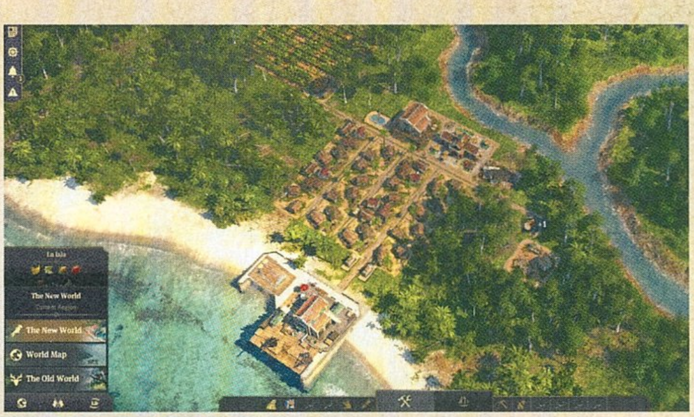
MÉLYRE NYÚLÓ GYÖKEREK

Az Anno 1800 visszatért a gyökerekhez, és ez nem csak azon érhető tetten, hogy újra a múltat eleveníti meg a program. A Blue Byte, figyelve a játékosok óhajára, rengeteg dolgot visszaemelt a játékba, amit a rajongók szerettek a korábbi Annókban. A több részre bontott térkép például az Anno 1404-ből van, míg a különböző környezetű területek (multi-session) ötletét az Anno 2205-ből vették át, a bányászat pedig az Anno 1701 mintájára készült el. A közkedvelt Anno 1404-ből amúgy több dolgot is átvettek még, így például a profilkészítés lehetőségét, az item-rendszert és a sztorival szorosabban összefüggő kampányt, sőt még az MI is hasonlóan működik, vagyis az Anno 2070-nel ellentétben itt sincs több lehetősége, mint nekünk, játékosoknak. S bár a megjelenéskor még nincs benne, de a post-launch tervek között szerepel a kooperatív játékmód belehelyezése a játékba, ami igen közkedvelt eleme volt az Anno 1404-nek.



Ki gondolta volna, hogy az Anno 1800-zal nem csak egy városépítő játékot, de egy Michael Bay eredetsztorit is kapunk?

A Ubisoft csak nem tud elszakadni a hajós küldetések-től. Hiába, az AC Black Flag óta már semmi sem a régi.



belefuthatunk, akik bár kezdetben semlegesek, ténykedésünktől függően lehetnek szövetségesek vagy éppen ellenségek.

Itt lép be a diplomácia. A környező nemzeteknek teljesíthetünk küldetéseket. Ezek elég változatosak, az egyszerű kereskedelemtől a hajókísérésig sok mindent ránk bízhatnak. Természetesen a sikeres küldetés pozitív irányba, az elbukott misszió negatív irányba billenti a viszonyunkat. És azt is figyelembe kell venni, hogy nem mindegyik nemzet nézi jó szemmel, ha a másiknak segítünk, pláne, ha éppen hadban állnak egymással. Teszem azt, Qing hercegnő éppen háborúzik Beryl O'Maraval, mi meg elvállaljuk, hogy Qing diplomáciai hajóját elkísérjük Willie Wibblesockhoz. Közben jól szétlőjük O'Mara hajóit. Ezzel ugyan jó pontot szerzünk a hercegnőnél és Willienél, de tuti, hogy O'Mara megorrol ránk, rosszabb esetben hadba lép velünk.

A háború viszont árt az üzletnek, bár nagyon meg tudja dobni a játékélményt, hiszen az Anno 2205-tel ellentétben itt nem külön játékmódban csatázhatunk, hanem helyben. Valós időben ütközhetünk meg az ellenséggel, és vehetünk részt piszok látványos és igencsak élvezetes tengeri csatákban, ahol bizony érdemes jól taktikázni. Persze a háború éppen ezért költséges is. Az elveszett hajókat pótolni, a kereskedelmi utakat védeni kell, a győzelem pedig nincs szavatolva. A végkimenetel lehet szimpla fegyverszünet vagy rosszabb esetben teljes vereség is. És mindeközben népünk morálja meredeken zuhan – persze ezen újfent segíthetünk, ha cenzúrázzuk a médiát.

Aztán még ott vannak az Újvilágba induló, változatos célokkal megáldott expedíciók, amelyek során jópofa szöveges minijátékban vehetünk részt. Az ezek alatt meghozott döntéseink meghatározzák, milyen mértékben lesz sikeres az expedíció. Ami pedig az Újvilág meghódítását illeti, az olyan, mintha a játékon belül resetelnék a programot, hiszen a már meglévő főváros mellé teljesen új feltételekkel kell egy vadonatúj nagyvárost felhúzni.

A JÓ, A ROSSZ ÉS A CSÚF NAGYBÁCSI

Kétszer is említettem, hogy a média befolyásolható. A Ubisoft ezen a farvízen némi morális dilemmát is becsempészett a játékba, ugyanis lehetünk kizsákmányoló zsarnokok és a népért kiálló vezetők is. A média mindkettőben szerepet játszik. A történet egy pontján nagybátyánk újságkiadója átpártol hozzánk, mert nem tetszik neki, hogy a nagybácsi kozmetikázza a cikkeket. Innentől időről időre megjelenik egy havilap, amiben három cikk szerepel. Ezek pozitív vagy negatív hatással vannak a nép hangulatára és teljesítményére. Illetve vannak semleges cikkek is. Nyilván a gazdasági csődről, tűntetésekről, háborúról szóló irományoktól senki sem vidul fel, de a szárnyaló gazdaságról, az új gyár megnyitásáról vagy éppen a fesztiválozó turistákról írt cikkek nagyon pozitív hatással lehetnek népünk hangulatára.

És itt jön a morális dilemma: zsarnokként nyilván el kell titkolnunk, hogy azok vagyunk. Az istenadta nép ugyanis hajlamos lázadozni, ha nem megy jól a soruk, ezen segíthetünk a média hazugságaival. Ugyanakkor a sok cenzúra sem menthet meg minket örökké. A másik oldal viszont az, hogy még a demokrácia és a jólét példájaként kiállítható város is meginoghat előre nem látott események hatására. Ilyenkor szintén jól jöhet a cenzúra, hogy ideiglenesen elrejtsük a problémát.

Médiamogulunk persze ilyenkor nem felejt el arra emlékeztetni minket, milyen következményekkel járhat a kozmetikázás, és miért is hagyta ott a nagybácsit. Apropó, nagybátyó. Olykor-olykor lehetőségünk van választani, hogy apánk fivérének szívességet teszünk, vagy alá vágunk. Például kimenekítjük a roncsok közül az általa bebörtönzött politikai foglyokat, vagy hagyjuk szépen vízbe fúlni őket. Eme döntések persze nem maradnak következmények nélkül.

TELJES GŐZZEL ELŐRE!

Annyi mindent tudnék még írni erről a játékról – a gyönyörű grafikájáról, a csodálatos zenéről –, de kénytelen vagyok zárni soraimat. Az Anno 1800 egy remek stratégiai program lett. Ki merem jelenteni, hogy a sorozat legjobbja. Hosszú-hosszú órákra leköti az embert, folyamatosan képes újat mutatni, és egyetlen egyszer sem éreztem az unalom leghalványabb jelét sem. Hát kell ennél több?

ÉRTÉKELÉS

Rég élveztem annyira városépítős játékot, mint az Anno 1800-at, és ebbe beleértem a korábbi Annókat is. Aki csak egy kicsit is szereti ezt a műfajt, az mindenképpen próbálja ki. Megéri!

TALÁLÁS: **90%**
TARTALOM: **94%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **91%**

PRO

Kihívásokkal teli, alattomosan addiktív játék, aminél folyamatosan érzed, hogy még ezt fel kell építeni, még azt a problémát meg kell oldani. Egyszóval: letehetetlen.

KONTRA

A sztori nem túl erős, hogy finoman fogalmazzak, és van néhány kisebb bug.

91%

Super Dragon Ball Heroes: World Mission

SON GOKU A ZSEBEDBEN

ADATOK

KIADÓ **BANDAI NAMCO ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **DIMPS CORP., SAFARI GAMES CO., LTD.** – MŰFAJ **TAKTIKAI KÁRTYAJÁTÉK**
MEGJELENÉS **2019. ÁPRILIS 5.** – ÁR **STEAMEN 50 EURÓ, NAGYJÁBÓL 16 000 FORINT.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] **Ismét maximális fordulatszámon pörög a Dragon Ball-mánia, amit mi sem prezentál jobban, mint hogy a verekedős téma után a Bandai Namco az RPG irányába tolná tovább a franchise szekerét, útközben pedig még egy taktikai kártyajátékot is piacra dobott Gokuék főszereplésével.**

Biztosan sokan emlékeztek még rá, hogy annak idején, mikor a Dragon Ball betört Magyarországra, kb. ugyanakkora rajongás alakult ki körülötte, mint később a Minecraft, vagy újabban a Fortnite esetében. Son Goku és barátai ott figyeltek a posztereken, füzeteken, különféle ruhaneműkön, de még Dragon Ball témájú édességet is lehetett kapni. Az én kedvenceim mindig is a gyűjthető kártyák voltak, amiket szépen albumba lehetett rendezni, és az egyszerű, néhány lapos (az arany igazi kincs volt!) csomagoktól kezdve az extra nagy méretű óriás kártyákig akadt belőlük temérdek fajta. Aztán a Dragon Ball Z hazai betiltásával (1999. április 23.) az albumom is ment a szekrény tetejére, a klasszikus japán taktikai kártyajátékok elterjedését pedig később csak a Yu-Gi-Oh! hozta el Európába. A Super Dragon Ball Heroes: World Mission bejelentésekor az avatatlanok úgy gondolhatták, hogy ez a játék is a Yu-Gi-Oh!, meg részben a Magic: The Gathering vonalán halad majd, kis Hearthstone utánérzéssel, de végül valami egészen mást kaptunk.

KEDVENCEINK KÁRTYALAPOKON

Tisztázzuk gyorsan az alapokat: ez nem egy klasszikus, verekedős Dragon Ball-játék, sokkal inkább stratégiai oldalról közelíthető meg a műfaji besorolás, és bár vannak benne bunyók, ezekben az ügyességünket igénybe vevő momentumok lekorlátozódnak a QTE-jellegű gombnyomkodásra. Viszont már az első percekben feltűnhet, hogy a fanservice tombol a programban: kegyetlen sok a megszerezhető karakter, Zseniális Teknőstől Jirenig (kapásból 350-et kínál a játék, DLC-k nélkül!), akik persze több alakban is szerepelnek. A széria rajongói örömkönnyeket hullathatnak, hiszen az alap Dragon Balltól kezdve a Z, a GT, és persze a Super is tiszteletét teszi, sőt teljesen új harcosokat is megismerhetünk, akiket a folyamatosan hízó paklinkból varázsolhatunk hetesével a virtuális harcmezőre. Attól függően, hogy a négysávos térfelünk melyik részébe pakoljuk őket, úgy erősödnek támadásaik, de épp emiatt hamarabb el is fáradhatnak. Az alsó pozícióba visszatéve pihenhetnek, de ha nincs aktív karakter a támadósorban, akkor azt a fő életerő pontjaink sínylik meg, így remek agytorna kiszámolgatni, hogy kit mikor állítunk be támadni/járni. Ezt később bármikor megváltoztathatjuk, ha úgy érezzük, hogy más taktikát szeretnénk felépíteni, például több életerőpontra gyúrunk, vagy támadásaink boostolására vágyunk. A történet fiktív, és a XenoVerse-játékokhoz hasonló időutazós téma dominál benne, sőt még regenerálódni, mert a gyorsabb attribútummal rendelkező csapat üt először, ami igen nagy stratégiai előnyt jelent. Az említett QTE-gombnyomkodás minden támadó és védekező körben jelen van, és meglehetősen rövid idő áll rendelkezésre a csúszka megállítására. Ha ügyesebbek voltunk ellenfelünknél, akkor extra sebzést vihetünk be, ha pedig ő támad, akkor egy tökéletes szereplésért cserébe életvesztés nélkül úszhatjuk meg a perpatvart.

Kezdetben választhatunk egy avatárt a nyolc faj közül – csillagharcos, majin, android, Dermesztő-faj, nameki stb. –, ami a harcok során különféle előnyökkel igényesen megrajzolt anime átvezetőket is kapunk, ami mindenképp plusz pont. Sajnos a grafika máshol igen kopottas, főleg a hátterek maradtak kidolgozatlanok. Hasonlóan a Heroes animéhez, itt is inkább csak a fanservice dominál, ahol bárkit bárkivel össze lehet engedni, és bár szívemből szeretem a Dragon Ballt, a World Mission monoton játékmenete hosszabb távon annyira nem kötött le, mint más kártyajátékok. Éppen ezért, a nem túl baráti árazása mellett inkább csak akkor merném ajánlani, ha tetszett a XenoVerse 2 ingyenes, figurás bővítménye. Gokuék többi rajongója inkább várjon meg egy masszív leárazást.

A kártyajátékok ismét betörnek a köztudatba. Nem elég, hogy megjelent az Artifact és a Gwent, de a Dragon Ball is betör a piacra.

ÉRTÉKELÉS

A World Mission tipikusan az a fajta Dragon Ball-játék, amit hosszabb távon igazán csak az elvakult rajongók tudnak élvezni, aki azonban most kapcsolódik be a taktikai kártyajátékok világába, annak túlbonyolított és könnyen repetitívvé váló lehet.

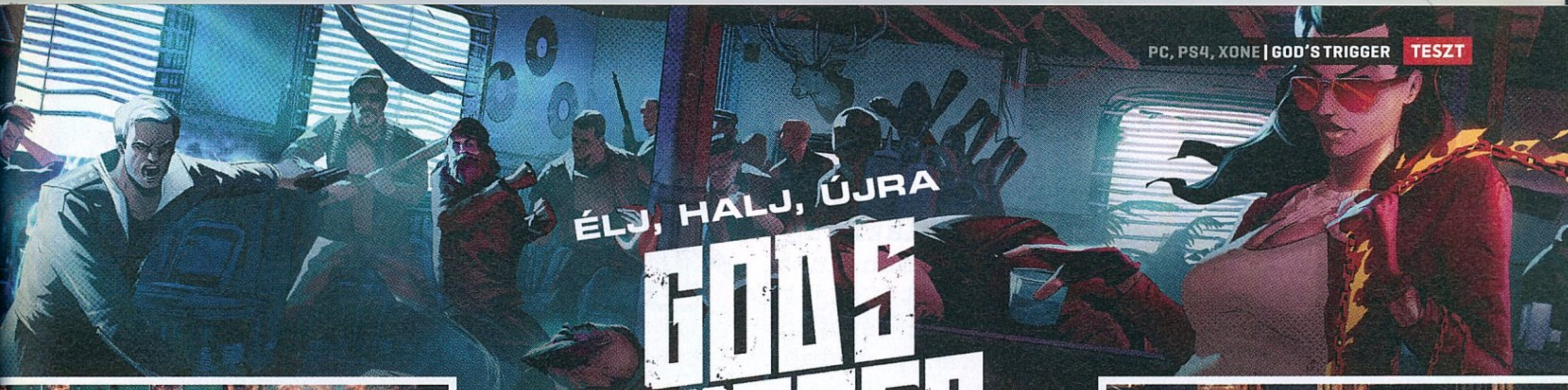
TÁLALÁS: **62%**
TARTALOM: **84%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **77%**

PRO
Kellően részletes tutorial, tonnányi feloldható karakter, és persze maximális fanservice.

KONTRA
Hatványozottan rétegjáték, elavult grafika, laikusoknak hamar kifullad.

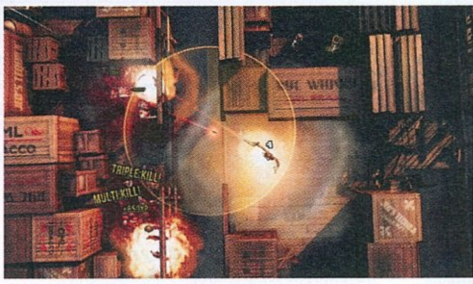
73%

Nem kizárólag a közismertebb karaktereket használták fel a készítők, máskülönben hogyan zsúfoltak volna több mint ezer kártyát a játékukba?



ÉLJ, HALJ, ÚJRA

GOD'S TRIGGER



ADATOK

KIADÓ **TECHLAND PUBLISHING** – FEJLESZTŐ **ONE MORE LEVEL** – MŰFAJ **AKCIÓ**
MEGJELENÉS **2019.04.18.** – ÁR **STEAMEN 15 EURÓ, KB.: 4800 FT., MICROSOFT STORE-BÓL 2 990 FT.**

[ÍRTA **DRAG**]

Egy angyal és egy démon összefog, hogy a Mennybe vezető úton legyőzzék az apokalipszis négy lovasát, megfékezve ezzel a világvégét, közben pedig mindent és mindenkit szanaszét lőnek. Nem túl mélyenszántó sztori? Annyi baj legyen, nem minden játéknak kell erős történet. A God's Trigger nem is szorul rá.

Azt talán túlzás lenne állítani, hogy a Hotline Miami 2012-ben új zsánert helyezett fel a videojáték-térképre, az azonban biztos, hogy a Dennaton Games remekműve forradalmasította a top-down shooterek műfaját, egy olyan trendet elindítva, amit azóta többen próbáltak már meglovagolni – ki több, ki kevesebb sikerrel. Most itt a legújabb jövevény, a God's Trigger, amely első pillantásra nem feltétlenül tűnhet többnek egy szolgai kópiánál, azonban hamar kimutatja a foga fehérjét – és azt, hogy vannak saját ötletei.

MEGTERVEZETT MÉSZÁRLÁS

A hasonszőrű címeknek leginkább a pályadizájn és az irányítás adja a sava-borsát: mivel villámgyors a gameplay, ahol mi is és (többnyire) az ellenfelek is egyetlen találattól elvéreznek, ezért minden a precizitáson múlik – ilyen tekintetben egyenes az arányosság a szórakozással. Azt nem mondanám, hogy a God's Trigger felér a nagy hivatkozási pont által képviselt magasságokba, ugyanakkor csődöt sem mond – inkább csak picit más úton jár. A viszonylag rövid és brutálisan kiélezett szintek helyett itt ugyanis hosszabb, checkpointokra bontott, és olykor meglepően nagy szabadságot, alternatív útvonalakat nyújtó pályákat kapunk, melyek inkább „mikro", mint „makro" szinten szállítják azt a katarzist, amit egy jól megkoreografált támadássorozat idéz bennünk.

ÉRTÉKELÉS

Villámgyors, véres és velejéig szórakoztató játékmenet, ami nem reformálja meg a műfajt, de le mer térni a Hotline Miami által kitaposott útról.

TÁLALÁS: **65%**
TARTALOM: **70%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

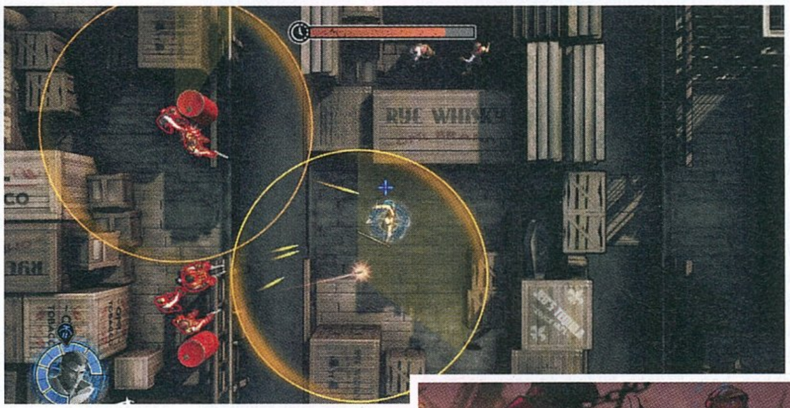
PRO

Intenzív és pörgős akció, akár kooperatív felállásban is, jutalmazza a körültekintő játékot, gyűjtögetnivalók és sokféle fegyver.

KONTRA

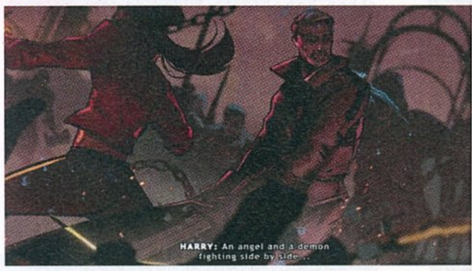
A nyitottabb pályákon kicsit elfogy a lendület, a képességek nem túl hangsúlyosak, a hangok és a párbeszédek elég gyengék.

76%



Merthogy tervezni bizony muszáj, méghozzá nem is keveset: előre látnod kell magad előtt, hogyan és milyen sorrendben fogod elintézni az ajtó túloldalán várakozó rosszfiúkat, máskülönben hamar kapod a golyót az arcodba. A jó hír, hogy a God's Trigger soha nem igazságtalan: a halálokból rendre lehet tanulni, a körültekintő játékot pedig mindig kellően jutalmazza. És szerencsére nem is frusztráló, hiszen egy szempillantás alatt visszarepít bennünket a legutóbbi ellenőrzőpontra.

A God's Trigger sajátossága még a két karakter, Harry és Judy jelenléte, akik más-más fegyverekkel és speciális képességekkel rendelkeznek, és bármikor válthatunk közöttük. Így ha a játék nem is olyan végtelenül precíz, mint a Hotline Miami, változatossággal ezt bőven kárpótolni tudja – még ha a speckó skillek nem is igazán esszenciálisak, és a karakterváltás is inkább a környezeti akadályoknál hasznos, az XP-rendszer miatt érdemesebb egyikükre ráfeküdni. Ami azonban teljesen más megvilágításba helyezi ezt a felállást, az a kooperatív játékmód, ahol párban zúzhatjuk a gonoszokat, ami mindenképpen egy szórakoztató adalék.



NYERS, DE ÍGY SZERETJÜK

A maximalistáknak bőven van mivel lefoglalniuk magukat, hiszen a közel 30 szint bármelyikére bármikor visszatérhetünk, hogy javítsunk az értékelésünkön, emellett pedig különféle gyűjtögetnivalók is akadnak, amik (meg persze a legdurvább fegyverek) miatt érdemes felkutatni a pályák minden szegletét. Ezek között akadnak szoftpornós magazinoldalak is, ami elsőre talán ciki, de a God's Trigger olyannyira B filmes, hogy a tipikusan hollywoodi díszletek, a gagyi sztori és a szörnyű szinkronmunka mellé ezek is simán beillenek. Persze, hogy mennyire lett „szándékosan" béna, és mennyire tudható be ez inkább a szűk büdzsének, azt legfeljebb a készítők tudhatják. De a stílusos külső, a szórakoztató gameplay és az extra játékelemek szerencsére bőven elviszik a hátukon az élményt.

A bibliai tematika ellenére az angyal nem dárdát hozott a tűzpárbajhoz, sokkal modernebb eszközökben gondolkodik.

És akkor most álljatok be szépen a körbe, gyerekek, és kezdődjön a húsvéti tojásfestés. A piros tempera már itt is van.

BECSÜLETBELI GÜGYÉK

[ÍRTA **BULLSEYE**] **A bírósági drámák világszerte és hazánkban is népszerűek. Ha valaki úgy érzi, ő jobb ügyvéd lenne, mint Harmon Rabb, Ally McBeal és Atticus Finch együtt, eljött a lehetősége, hogy PC-n és konzolon is bizonyítson, méghozzá nehéz ügyekben, drámai helyzetekben és őrült figurákkal körülvéve.**

Phoenix Wright® Ace Attorney® TRILOGY

ADATOK

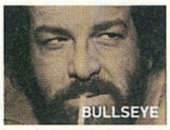
KIADÓ **CAPCOM** – FEJLESZTŐ **CAPCOM** – MŰFAJ **VISUAL NOVEL** – MEGJELENÉS **2019.04.09.** – ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, NAGYJÁBÓL 9600 FORINT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Az, hogy valaki mennyire mulat jól egy játékkal, nagyban függ attól, hogy mennyire képes vagy hajlandó elfogadni annak alapvetéseit, legyen szó a F2P produkciókban erőltetett mikrotranzakciókról vagy a FromSoftware kutyakemény harcairól. A Phoenix Wright-sorozat (a továbbiakban PW) egyik alapja, hogy jogi rendszere köszönőviszonyban sincs azokkal az eljárásokkal, amiket megszokhattunk a drámaiság érdekében feláldozott realitás miatt amúgy is sokat kritizált jogászkodós tévéfilmekben és sorozatokban. A másik pedig az „animés" hangulat, azaz gyakori túljátszás és túldramatizálás, beszélő nevek, visszatérő szereplők, váratlan fordulatok és utolsó másodperces mentések.

RENDET A TEREMBEN!

A PW műfaját tekintve kaland-logikai vizuális regény, már ha létezik ilyen kategória. Hivatalosan visual novel, tehát a rengeteg olvasásra érdemes felkészülni, és nagyjából középfokú angoltudásra is szükség lesz ahhoz, hogy követni tudjuk az eseményeket. A konkrét feladataink két részre oszlanak. Tárgyalási napok előtt és között el kell látogatnunk különféle helyszínekre, ott nyomokat keresni, néha ellopni ezt-azt (az igazság nevében!), és olyan emberekkel beszélgetni, akiknek többsége nem igazán segítőkész. A tárgyalásokon aztán visszavághatunk: az addig szerzett információk és bizonyítékok jól időzített kijátszásával újra és újra meghazudtolhatjuk a tanúkat, amíg össze nem omlanak, és be nem vallják az igazat.

ÉRTÉKELÉS



Egy legendás játéktrilógia, ami végre PC-re is elérhető, némileg modernizált változatban. A jogi drámák, logikai játékok és rengeteg olvasás szerelmeseinek.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

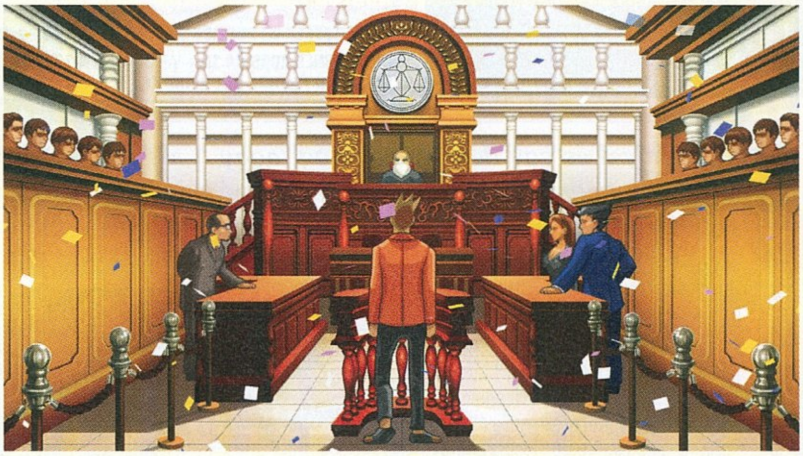
PRO

Jól megírt, ügyeken átívelő történetek, váratlan fordulatok, kedvelhető karakterek.

KONTRA

Néha kissé vontatott, 60-80 óra egyszerre túl tömény belőle, a szinkron viszont nagyon hiányzik.

83%



Mindössze arra kell figyelnünk, hogy tárgyalásonként legfeljebb négyszer mutathatunk be rossz bizonyítékot, utána jöhet az állás visszatöltése. Ha követjük az eseményeket, szerencsére elég ritkán fogunk hibázni, bár 1-1 alkalommal megeshet, hogy látszólag logikus részleteket nem fogad el a játék, mert nem írták bele, vagy másik félmondathoz kapcsolták. Másrészt, ha nem hibáztunk, és mégis veszni látszik a helyzet, várjuk ki a végét, általában jön egy (idővel már nem annyira) meglepő fordulat.

VÁDLOTT, ÁLLJON FEL!

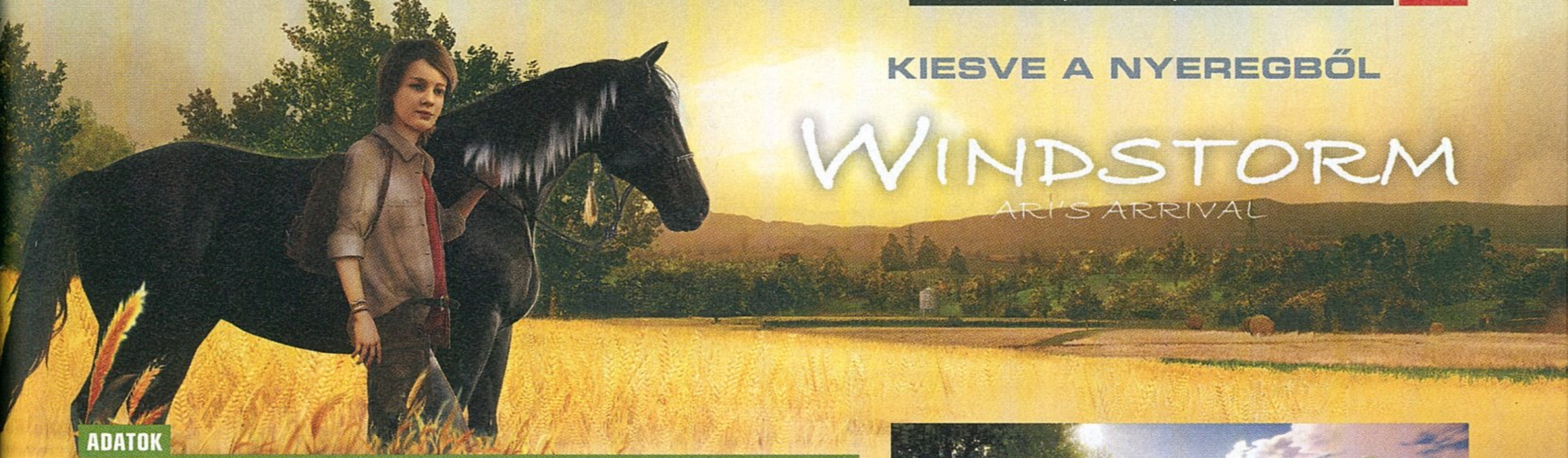
A modernizálás sajnos csak annyit jelent, hogy teljes képernyőn is elég jól fest a játék, már amennyire ez számít egy vizuális regény esetében, ahol pár tucat háttérkép között váltogatunk, és a karakterek többsége is csak néhány arckifejezést használ a helyzettől függően. Ezenkívül a kezelőfelület változott még egy kicsit, pixelvadászat helyett a játék jelzi, ha valamilyen tárgyra érdemes rákattintani. Sajnos a „gyorsutazás" modernizálását már nem tartották lényegesnek, így néha 3-4 helyszínen kell oda-vissza ugrálnunk a nyomozási szakaszban, ami idővel idegesítő lehet. Ahol igazán hiányzik az újítás, az a karakterek hangja. Merthogy nincs nekik. A legendás felkiáltások kaptak „szinkront" (még az eredeti játékban), minden más beszédet csak némi pittyegés fest alá – meg persze az eredeti, hangulatos és többnyire kellemes zene.

A bírósági játékok kedvelői örülhetnek, hiszen a We. The Revolution mellett ez is főnyeremény.

Egyértelmű a helyzet. Szegény lány beájult, mikor elolvasta a papíron álló leánykérést. Egy erős, független nő nem megy férjhez.

AZ ÍTÉLET JOGERŐS

Nem kizárt, hogy én vagyok a legsmucigabb a gurusok közül, ha arról van szó, mi mennyit ér meg, de ez esetben úgy érzem, hogy a 30 euró kifejezetten jó ár három klasszikus és időtálló játékért – kivéve, ha valaki már végigjátszotta a Gameboy-, DS-, Wii- vagy iOS-változatot. A történetek többsége remek, a fordulatok némelyike tényleg meglepő, és még az angol fordítás is kiváló. Ráadásul a kollekció elég hosszas szórakozást nyújt, sőt nem árt néha szünetet tartani a későbbi, alaposan elhúzódó ügyek között.



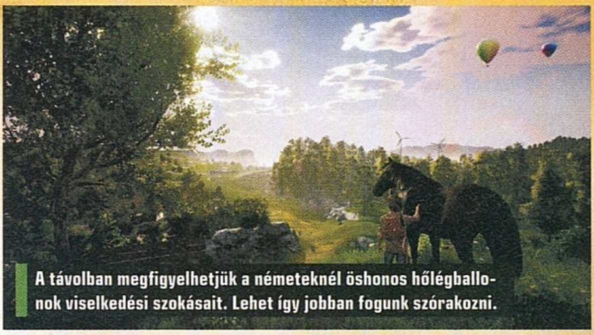
KIESVE A NYEREGBŐL

WINDSTORM
ARI'S ARRIVAL

ADATOK

KIADÓ **WILD RIVER** – FEJLESZTŐ **AESIR INTERACTIVE** – MŰFAJ **AKCIÓ/KALAND** – MEGJELENÉS **2019.03.28.**
ÁR **STEAMEN 30 EURÓ, KB.: 9600 FT., KONZOLOKRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **BRITPOPPER**] A kedves német családi film (itthon A menedék néven futott) alapján készült Windstorm a 2017-es rész után most egyetlen csomagban szállítja le egy hányavetett sorsú kamasz és egy varázslatosan okos lovacska mesébe illő történetét, ám a felhőtlen boldogságot technikai bakik sötét fellegei árnyékolják.



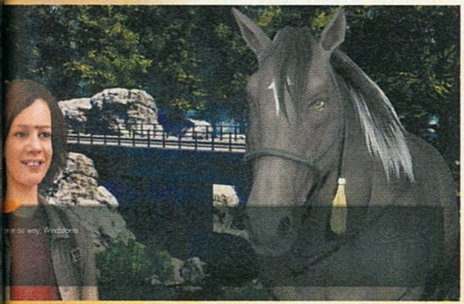
A távolban megfigyelhetjük a németeknél őshonos hőlégballonok viselkedési szokásait. Lehet így jobban fogunk szórakozni.

Történetünk középpontjában Ari, egy kamaszodó lány áll, aki a sablon 13 évesekhez méltó módon haragszik a világra, és folyton dühkezelési gondokkal küzd. A tinédzser árvát otthonról otthonra adják a nevelőszülők, míg egy szép napon vidékre nem jut, elsősorban terápiás célból. Viselkedése miatt igen hamar gondba kerül, ám közben összetalálkozik végre a megértőbb emberekkel, és nem utolsósorban egy pompás paripával, Windstormmal. Ari célja, hogy a lóval kialakuló barátsága folytán megtanuljon összpontosítani, uralja érzéseit, ugyanakkor távolról próbáljon segíteni újdonsült szövetségesein egy, a birtokra irányuló konspirációs ügyben. Kalandja során nomád életmódba kezd, miközben a rendőrség, a sajtó és a Gyermekvédelmi Hivatal is égen-földön keresi.

Filmekből ritkán születik maradandó játékadaptáció, a látottak alapján a Windstorm sem fog ezek közé tartozni.

WINDSTORM, AZ ÜRES VÖLGY PARIPÁJA

Utunk során több akadállyal is szembe kell néznünk, amelyek sajnos nem minden esetben a kacifántos történetből erednek, hanem sokkal inkább a játék technikai hiányosságaiból. Alapvetően maga a koncepció nem lenne rossz, hiszen sikerült a fejlesztőknek egy viszonylag nagy, bejárható területet megálmodniuk, csak sajnos tennivaló nem sok akad rajta. A fő sztori mellett egyszer-egyszer belefuthatunk mellékküldetésekbe, íjunkkal szétlőhetünk reklámtáblákat, de nagyjából ennyiben ki is merül az open world-életérzés. Másrészről a felfedezésben sincs túl sok öröm, mert vágtázó lovunk hajlamos beakadni a tereptárgyakba, rosszabb esetben pedig az átugrandó kerítésekbe, ahonnan szó szerint nincs kiút, mert hátrafelé haladni nem tudunk, de még csak forogni sem. Amennyiben nem sikerül leugrani a nyeregből, foghatjuk a fejünket, hiszen mentésünk helyreállítása csak a táborba való visszatöltéssel oldható meg. Itt ütközik ki igazán, hogy bár a Windstorm elsősorban érezhetően a fiatalabb korosztálynak készült, a technikai részét sajnos olyannyira elhanyagolták, hogy képtelenség vele huzamosabb ideig folyamatosan játszani.



Ami viszont ennél is bosszantóbb, az a hamar kiütköző monotonitás. Az ismétlődő küldetéseket még a helyenként élvezetes eszközhasználat sem tudja feledtetni, az i-re a pontot pedig a grafika teszi fel, ami egy valóságos időutazással ér fel: faarcú karakterek, undormány hátterek, fájdalmasan gyenge animációk és még napestig sorolhatnám az indokokat, amik miatt a szoftver vizuális oldala súrolja annak a bizonyos lócitromnak a szintjét. Nem elég, hogy a textúrák elmosottak és alacsony felbontásúak, de a semmiből előrajzolódó látványelemek a Windstorm esetében már odáig fajultak, hogy fél méterre tőled, a semmiből bukkan fel az útmenti kerítés. Mindez valahol még bocsánatos bűn lenne egy olcsó indie játéknál, de itt közel AAA kategóriás árazásról beszélünk, ami pedig már bőven a pofátlanság halmazába esik. A látványt érintő kompromisszumokért cserébe a gépigény viszont szerény, illetve apró örömöt jelent még a teljes mértékű kontrollertámogatás, amit érdemes is kihasználni, hiszen mind karakterünk, mind lovunk hajlamos az ügyetlenkedésre, és ez némileg kezelhető a finomabb, analóg karokkal történő mozgással – noha vágtázás közben így is rendkívül körülményes a vezérlés.

Nincs mese, Ari és Windstorm kalandja egy kihagyott ziccer, amely sokkal jobb megvalósítást érdemelt volna ennél a bugoktól hemzsegő szörnyszülöttnél.
A felfedezésre váró világ élettelen (hiába van város, ha az utcákat senki nem járja, és hiába vannak főutak, ha egy darab autó nem húz el mellettünk), a technikai háttér pedig kidolgozatlan maradt. A fejlesztők fantáziátlanságára jó példa, hogy még az open world játéktérrel sem tudtak érdemben kezdeni valamit, a legtöbb küldetés kimerül annyiban, hogy ide-oda rángatnak minket a térkép két ellentétes pontja között, ami a béna irányítás mellett külön rémálom. Több odafigyeléssel és lelkesedéssel akár egy jó játék is lehetett volna az Ari's Arrival, de jelen formájában nagyon nem éri meg meglepni vele a család kisebb tagjait, mert könnyen felesleges bosszankodásba csaphat át az eleinte érdekesnek tűnő lovas kaland.

ÉRTÉKELÉS

Talán mindenkinek jobb lett volna, ha az Ari's Arrival inkább visual novel formájában jelenik meg, mert ezen a technikai szinten egyszerűen nem éri meg a teljes árát, lovas játékokból pedig ennél sokkal élvezetesebbeket is találhatunk a kínálatban.

TALÁLÁS: **44%**
TARTALOM: **39%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **51%**

PRO
A sztori kellemes, a párbeszédek viccesek, a kisebbeket ideig óráig le tudja kötni.

KONTRA
A bejárható terület korlátolt és üres, kevés a tennivaló, botrányos a látványvilág.

47%

VAE VICTIS
JAJ A LEGYŐZÖTTEKNEK!

IMPERATOR ROME

[ÍRTA TIKA] Létezik egy műfaj, a grand strategy, ahol a birodalomépítés/háborúzás témakörben elkövethető szívatások öregapjával nézünk farkasszemet (mások úgy mondanák, komplex játékmenettel van megáldva) – na, ennek a csibészségnek a koronázatlan királya a svéd Paradox, és most megörvendeztetett minket egy (régi) új címmel...

ADATOK

KIADÓ **PARADOX INTERACTIVE** – FEJLESZTŐ **PARADOX DEVELOPMENT STUDIO** – MŰFAJ **GRAND STRATÉGIA, SZIMULÁTOR**
MEGJELENÉS **2019.04.25.** – ÁR **STEAMEN 40 EURÓ AZ ALAPVERZIÓ, NAGYJÁBÓL 12 800 FORINT.**

Minden bizonnyal találkoztatok már a műfaj nagyjait jelölő Europa Universalis, Crusader Kings vagy éppen a Hearts of Iron címekkel, amelyek egytől-egyik a Paradox műhelyéből kerültek ki, és nagyjából napjainktól a honfoglalásig visszamenőleg a teljes (nem csak európai) történelmet letakarják. Emlékeztetőül ugye az Europa Universalisból volt egy Rome alcímmel kiadott oldalág (2008), amely az ókori Róma felemelkedése mellett a környéken lévő államoknak is megadta az esélyt a terjeszkedésre – ez egyébként svéd sajátosság, mármint az, hogy mindig, minden szereplő játszható, más kérdés, hogy egy ideje skót beütések is jelentkeztek (DLC-kben mérik ki). Az Imperator: Rome az előbb említett EU: Rome folytatása, vagyis inkább újrafeldolgozása, és egy érdekes kettősségre épül...

Az Europa Universalis ugyanis a „L'état c'est Moi" („Az állam én vagyok") mottó mentén működik, tehát a játékos egy országot képvisel, ezzel szemben a Crusader Kingsben a karaktereken van a fő hangsúly (egy teljes dinasztiát kísérünk el), és ezt a kettőt ötvözi most az Imperator: Rome. A keret például egyértelműen az Universalisé: itt is van egy jó mélyre elsüllyesztett nagyfőnök, államformától függően ez lehet a konzul, törzsfő vagy király, és az ő kvalitásaiból születő monarch pontokat fordítjuk át diplomáciára, katonai és civil fejlesztésekre, illetve újabban már a valláshoz is van pontgyűjtő kártya, amivel a különböző istenek áldásait lehet lehívni. A karakterközpontúság ott lép a képbe, hogy az országokhoz tartozik egy komplex államapparátus, olyan hivatalnokokkal, mint a legfőbb vallási vezető, a praetor, vagy a cenzor, sőt a fejlesztés alatt is külön szereplők viszik az ágazatokat, nem beszélve a tábornokokról. Az arcok mögött pedig komplex személyiségek vannak, feleségekkel, gyerekekkel, egyedi személyiségjegyekkel, és nem mellesleg olyan mérőszámokkal, mint az aktuális hatalom iránti hűség, a népszerűség, hírnév, de ott van a korrupció is. Emellett megjelennek a saját ambíciók, egyesek például szeretnének új területi hódításokat, mások magasabb hivatali pozíciót, és amint tehetős, befolyásos emberré válnak, a kis szemetek rögtön saját magánhadsereget állítanak, vagy magukhoz édesgetik a kezük alá adott légiókat, aztán elég egy hiba, és már kopogtat a polgárháború.

GAME OF FACES...

A Crusader Kings hatalmi viszonyai kismiskák az Imperatoréhoz képest, én legalábbis könnyebben összeraktam a középkori dzsemborihoz tartozó arcokat a pozíciókkal, itt viszont mindig nézni kellett, hogy ki kinek a családja, pártja, kabátgombja, mert az arcok, nevek, funkciók könnyen egybemosódnak. A római köztársaságban például a hivatalnokokat ugyan a játékos nevezi ki, de a legfelső hatalom, a konzul megválasztására nincs közvetlen ráhatása, ez mindig az aktuális politika függvénye. A szenátusban az öt uralkodó párt (civil, katonai, merkantilista, vallási, populáris) között a hatalmi viszony percről percre változik, miközben nagyon nem mindegy, hogy éppen ki kerül a csúcsra, mert az adott frakció bónuszait is megkapod. De ami a konzulnak még fontosabb szinte minden intézkedésnél, hadüzenettől az unszimpatikus figurák bebörtönzéséig, vagy az új törvények bevezetéséhez: szüksége van a szenátorok többségének támogatására. A Rome egyébként nagyon jó az összefüggések felépítésében, az már más kérdés, hogy ezek az összefüggések nem mindig vannak szem előtt...

DIVIDE ET IMPERA...

A cél természetesen a hódítás, és a sereget jelképező figurák szokás szerint valós időben (az idő továbbra is szabadon gyorsítható és megállítható) tologathatók a kampányfelületen, az algoritmusok pedig minden nyavalyát lemodelleznek, az aktuális

Antoine de Jomini

A svájci születésű (1779–1869) úriember a napóleoni kor egyik legnagyobb hadtudományi koponyája volt. Tehetségét korán felismerték, a franciák ellen szerveződő forradalomban 21 évesen zászlóaljat vezetett, három év múlva pedig Neynél (Napóleon kedvenc marsallja) szárnysegéd lett. Gyorsan lépkedett a ranglétrán: vezérkari főnök, dandártábornok, a császár hivatalos történetírója, közben bárói címet kapott és folyamatosan publikált. Lényegében csak a marsalli kinevezés hiányzik, de mivel ezt nem kapta meg, térfelet váltott, és átállt az oroszokhoz. Itt szinte mindent elért (rang, címek, kitüntetések), később a pétervári katonai akadémia megalapításában is részt vállalt.

TIPPEK, TRÜKKÖK

RÓMA ÖRÖK!

Kezdő nemzetnek egyértelműen Rómát javaslom. Erős szövetségesek, jó kiinduló pozíció, stabil pénzügyi háttér, és eventben garantálva lesz a cassus belli (lásd később) a gyors terjeszkedéshez. A flottaépítést lehet hanyagolni, és tulajdonképpen nagy sereg sem kell, szépen bevárjuk, amíg a vazallusok elvégzik a piszkos munkát, aztán ha az Agressive Expansion mutató lement, mehet a következő hódítás.

ÜRÜGY ÉS KÜLÜGY

Háború még mindig nem indítható cassus beli (jogos területi követelés) nélkül, ezt a diplomáciai panelen a Covert részben tudjuk beszerezni, Fabricate claim címszó alatt. Ajánlott előtte körbenézni, hogy a célpontunk milyen szövetségesekkel rendelkezik. Győzelem eseten pedig csak a csatákban elfoglalt területekre jelenthetünk be igényt, úgyhogy érdemes megvárni az ostromok végét a béketárgyalások előtt.

ÉLJEN GERŐ, A TÚLERŐ!

A háborút mindig az nyeri, aki a másik fél manpower-készletét előbb kimeríti. Nem kell géniusznak lenni ahhoz, hogy belássuk, ez csak úgy lehetséges, ha kedvező terepen csapunk össze az ellenféllel, és minőségi vagy számbeli fölényt alakítunk ki. A tartományok ellátási mutatói miatt nagy sereg nem cirkálhat (különben éhezik), tehát több kisebb sereg egymás mellett vonulva és egymást segítve haladjon.

BARÁTKOZZUNK!

A diplomáciában, ha egy kisebb országgal indulunk, létkérdés, hogy találjunk egy közeli szövetségest, méghozzá lehetőleg az azonos kultúrával és azonos vallással rendelkező csoportból, majd villámgyorsan rohanjuk le az egyik szomszédot. Később majd építgethetünk kapcsolatokat, de vigyázzunk, mert ha minden környékbelivel összepajtásozunk, akkor nem lesz mit meghódítani, és lemaradunk a versenyfutásban.

STABILITÁST A NÉPNEK!

A játék egyik legfontosabb mutatója a stabilitás (+3 és -3 közötti érték), ezt a vallás alatt, a Sacrifice to the Gods opcióval tudjuk feljebb tornászni, illetve eventekkel. És hogy miért fontos? Nos, a +3-as érték önmagában 15 százalékot dob az adóbevételen és a kutatási pontokon, de ezenkívül is ad még hasznos bónuszokat. Ami a Blessing powákat illeti, itt mindig az aktuálisat (amiből rosszul állunk) pörgessük!

KI A FASZAGYEREK?

A karaktereknél két olyan meghatározó dolog van, amit mindig figyelni kell. Az egyik, hogy az aktuális örökösünk a négy fő pontértékben (monarch pontok) ott legyen a szeren, ha nincs ott, akkor rögtön meg kell kezdeni az aknamunkát (hírnevet, támogatókat csökkenteni). A másik dolog, hogy a lojalitás (főleg tartományok és generálisok) ne zuhanjon alacsonyra (50 alá). Ha megtörténik, akkor ne sajnáljuk a kenőpénzt.

RÓMAI AUTOMATÁK…

A kormányzók elvileg automatikusan teszik a dolgukat, mi leginkább az építkezésekkel segíthetünk. Ahol sok a polgár, dobjunk le marketplace-t, a határ mellé erődöket, a belső területre pedig a manpowert növelő kaszárnyákat. Ugyanakkor a seregeket és flottákat is lehet automatizálni, én főleg utóbbiaknál javasolnék egy „keresd az ellenséget és semmisítsd meg beállítás” akciót, mert sok terhet levesz a vállunkról.

A személyes kapcsolatoknál és azok ismereténél aligha van fontosabb dolog a politikában. Sosem tudhatod, milyen apróság jön jól az ellenségeid kijátszásában.

moráltól a terepadottságokig. A játék egyébként egy sajátos időszámítást használ, ami az Auc (Ab urbe condita – vagyis a város alapításától), és ami a Krisztus előtti 4. század elejére pozícionálja a kezdést, illetve a térkép az Ibériai-félszigettől Indiáig terjed (természetesen minden szereplő játszható). A teljes kép végül egészen kicsi tartományokra, cirka 7000 városra és azok környékére oszlik, ahol mindegyik egy komplett adattáblával igyekszik megnehezíteni az életünk. Az adót, a katonaként felhasználható emberanyagot, megépíthető épületeket már megszoktuk, de a népesség tagozódása, az ezekre egyesével rávetített kultúrkör, vallási hovatartozás, a kasztok közti átjárás, igények-becsípődések, na, ez már húzós. Először is meg kell értenünk, hogy egy adott város lakossága semmiképpen nem homogén, legfelül a tehetős polgárok a fejlesztés és a kereskedelem fellendítésében játszanak szerepet, a szabadok adják a játék két legfontosabb nyersanyagának egyikét, a manpowert (emberanyag a katonaságnak), aztán a törzsi, szegény réteg adót is fizet, és sorozható is, míg legalul a rabszolgák a másik fő nyersanyagot, a pénzt biztosítják. A tömbökbe rendezett néprétegekkel újabb bűvészmutatványok következnek, asszimilálhatók, egyik városból a másikba költöztethetők, de akár szintet is léphetnek. Az a Macro builder pedig, ami az EU4-ben óriási segítség volt az autonómiák kezelésétől az építkezésekig, itt már nem annyira okos, ugyanis hiányoznak mögüle az összehasonlító adatok, persze ez a toborzást nem érinti, ott még mindig remek.

Az EU4-hez képest nagyon sok minden le van egyszerűsítve, például a technológiák, katonai tradíciók, nemzeti ideák rendszere, de a kereskedelem is. Utóbbiból

ÉRTÉKELÉS

Az Imperator egy gyors, agresszív grand strategy, tele lapátolva karakterekkel, és ugye az ókori Róma, valamint a környező államok mindig hálás téma, ugyanakkor a Jomini-engine most még kissé ingatag…

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **85%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO
Szép kampányfelület, izgalmas kor és rengeteg lehetőség, ráadásul a sok szereplő miatt ez egy újfajta grand strategy.

KONTRA
Nehezebben átlátható viszonyok, sok váratlan fagyás, és van még min csiszolni.

82%

kikopott a trade power-jelenség, sőt partnereket sem kell találnunk, mert amint többlet keletkezik, a vevő is magától fog jelentkezni. Az import megértéséhez pedig nem árt tudni, hogy a városokat provinciák fogják össze, ezek élén természetesen kormányzók állnak, de a számunkra fontos elem az, hogy a provinciák többsége szabad kereskedelmi utak engedélyeit is tartalmazza, és ha fémet hozol be, nehézgyalogságot képezhetsz, ha élelmet, akkor nő a lakosság, miközben több tucatnyi nyersanyag van még betárazva, persze saját hatásokkal. A diplomácia és a háborúk kirobbantásának módja a sajátos cassus bellik farigcsálása, mert ugye a hódításhoz mindig előbb okot kell találni, de említhetném a csatlósállamok működését. Na, ez szinte egy az egyben a Paradox korábbi játékaira hajaz, ahogy az országunk agresszióját (egyből nem hódíthatod meg a fél világot, különben mindenki neked ugrik) jelző mutató is, de emellé felzárkózott most egy zsarnokságmérő. Utóbbi miatt óvatosan a döntésekkel, és a kivégzésekkel!

JOMINIII!
Az Imperium sok tekintetben a múltból építkezik, de nem árt tudni, hogy egy komoly generációváltás első hírnöke, hisz a Clausewitz-engine itt a Jominire váltott. Antoine-Henri de Jomini után, aki szintén a hadtudomány szakértője volt, és talán nem véletlen a váltás, mert ugyan Clausewitz volt a nagyobb géniusz, de Jominit a részletek is érdekelték. Visszatérve a játékhoz: ez egy korszerűbb, látványosabb felület, jobban optimalizált, és aminek az eredményét szerintem hamarosan látni fogjuk, az az, hogy végtelenül egyszerűen moddolható. A zene vagy a hangok terén sem kell szégyenkezni, de leginkább a szépen megkomponált kezelőfelület, menürendszer ragadhatja meg az ember figyelmét.

LESZ EZ MÉG JOBB!
Ismerve a svéd fejlesztőt, tökéletesre foltozzák majd a játékot, évek múlva ez is egy újabb ékszer lesz, de most még kicsit csiszolatlan. A fagyások, a nehezen értelmezhető kapcsolatok (családok rendszere), vagy a gyorsmenü mögül hiányzó, térképre vetített adatok azonban most még lehúzzák az összképet.

„TEKEREDIK A JÁTÉK, BURNOUT AKAR LENNI."

ADATOK

KIADÓ **THREE FIELDS ENTERTAINMENT** – FEJLESZTŐ **THREE FIELDS ENTERTAINMENT**
MŰFAJ **ARCADE AUTÓVERSENY** – MEGJELENÉS **2019.04.09.**
ÁR **EPIC STORE-BÓL 30 EURÓ, KB.: 9600 FORINT, KONZOLOKRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

[ÍRTA **MCMACKO**]

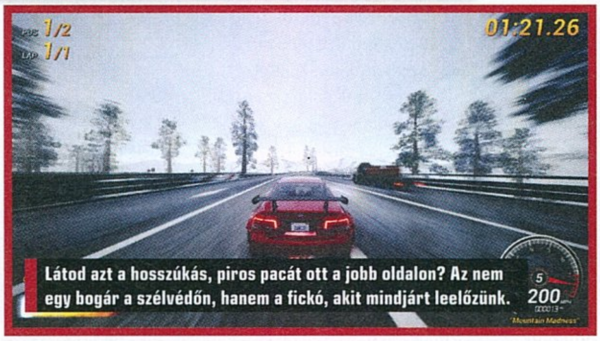
Az arcade autós játékok valahogy kikoptak mostanában a fősodorból, pedig a Forza Horizon-sorozat epizódjai is megmutatták, hogy lehet ezt a műfajt manapság is jól prezentálni. Most a Three Fields fejlesztői nyúlnak vissza a Criterion-os időkig, és elhozzák nekünk a Burnout szellemi örökösét. De vajon jó ez nekünk?

Volt egyszer egy játéksorozat, úgy hívták, hogy Burnout. A Burnout nem volt szerénytelen, bő mellénnyel, nagy elánnal és hangos ricsajjal zörgetett be az ajtón minden egyes epizódjának megjelenésekor. De a Burnout ezt megtehette, hiszen részrőlrészre rengeteget fejlődött, a Criterion gárdája pedig a PlayStation 2 korában egy generációval simán megelőzte a korát, bizonyos szempontból leráncigálta a Need For Speed-sorozatot a magas lóról, és szikrázó, benzinszagú krómpáncélban ült a helyére. A Burnout maga volt a tökéletes arcade élmény, a Paradise című epizód után viszont úgy tűnt el a süllyesztőben, ahogyan azt senki sem várta. Az a bizonyos gyertya tényleg a két végén égett...

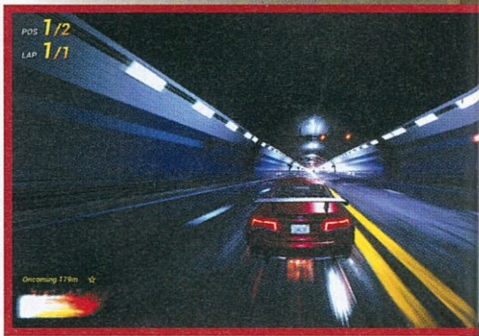
Ezt az űrt próbálja most betölteni a Dangerous Driving, amely a volt Criterion-fejlesztők Burnout-pótléka akarna lenni. És valóban, szinte minden itt van, ami miatt a Burnoutot szerettük. Őrületes száguldás, folyamatos nitró, szikrázó kasztnik, látványos grafika, takedown lezúzások, trükkök, sokféle játékmód... de a végeredmény valahogy mégsem áll össze azzá, amit egy ilyen produkciótól elvárnánk.

TAKEDOWN!

Ki tudja, lehet az eredeti Burnout volt túl magas szinten, de a készítők tapasztalatából és a legutóbbi klasszikus Revenge-epizód óta eltelt tizenpár évből azt gondolhatnánk, hogy a Dangerous Driving képes lesz megütni egy bizonyos szintet. Az első pillanatokban még elhisszük, hogy képes, de nagyon rövid idő alatt belátjuk, hogy itt mintha egy Early Access-jellegű puhatolózásba ugranánk fejest.



Látod azt a hosszúkás, piros pacát ott a jobb oldalon? Az nem egy bogár a szélvédőn, hanem a fickó, akit mindjárt leelőzünk.



A legnagyobb gond: az autó irányítása nem az igazi. A kocsi és a pálya, a korlátok és a forgalomban kavirnyászó autók közötti kölcsönhatás minden téren hibás, hiányos, súlytalan és bosszantó. A korláton darabosan pattogunk, a forgalomban lévő autókba kis koccanással beleszaladva jön a totálkáros karambol, a kanyarban a kasztni minimálisan sem produkálja azt a húzást, amit a stílustársak alapján elvárnánk. Azt hittem, csak az emlékeim űznek velem csúf tréfát, de kiderült, hogy nem. A 2005-ös (!) Burnout Revenge-t bepattintva ég és föld a különbség, csak éppen a tizennégy éves játék javára. Mind vezetési stílus, mind elegancia, mind vehemencia és struktúra terén.

Pedig a Dangerous Driving sokféle vezetési lehetőséget biztosít: a takedown lecsapásokra rámenő Road Rage, verseny, idő elleni harc, üldözés, 1:1 elleni küzdelem és több autó-osztály várja, hogy végigmenjünk az egyszemélyes kampányon (merthogy csak az van a játékban). De a nehézségi ív következetlen, az előrehaladás nehézkes, és még olyan bugba is belefutottam, hogy a harmadik dobogósként teljesített verseny utólagos kimaxolásával sem billent át a menüben látható bronzérem a fényesebben csillogó aranyra.

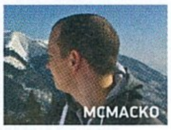
CRASHED!

Tovább is van, mondjuk még? Nitrózás közben a kamera éppúgy ejt a belátási szögén, hogy az utat ne lássuk rendesen magunk előtt. (Látta ezt egyáltalán valaki az előzetes tesztelés során?) A kanyarokban a pálya orientációjától függetlenül olykor az ellenkező irányba mutató táblák irányítanák az autónkat, amitől instant agyvérzést lehet kapni. (Nem volt senki, hogy egy „if" függvénnyel átprogramozza a táblák állását a pályairány szerint?) Az előttünk mérgezett egérként cikázó, AI által vezetett járgányokról pedig tényleg egyfajta bizarr aszfaltkabaré jut az ember eszébe. Emlékeztek a Burnout kiváló zenéire? Nos, a Three Fields Entertainment játéka nem tartalmaz dalokat, helyette, ha van Spotify Premiumod, akkor azt alá teheted. Ha nincs? Akkor dúdolj magadnak valamit a játék mellé.

A legjobbkor érkezik a Burnout pótlékaként szolgáló Dangerous Driving, mivel 11 év után végleg bezárnak a Paradise szerverei.

A Dangerous Driving igazi hiánypótlás lehetett volna, a megvalósítás viszont minden várakozásomat alulmúlta. Talán finomhangolások után, még egy kis tartalmi bővítéssel a 60-70 százalékos játékok közé tudna mászni. De szerintem senki sem egy korai hozzáférésű állapotot vár egy ilyen megjelenéstől. Így viszont nem marad más hátra, mint leporolni egy régi konzolt, vagy az Xbox One-ba bepattintani a Burnout Revenge lemezét. Mindenki jobban jár ezzel a felállással.

ÉRTÉKELÉS



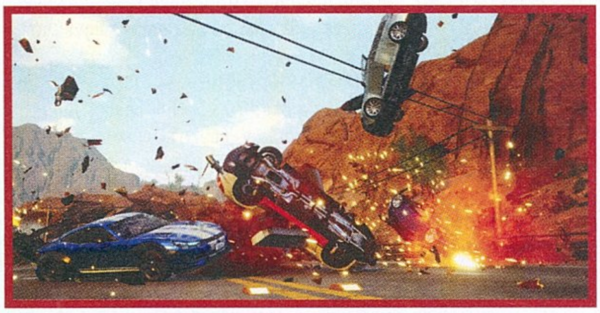
Az élő példa arra, hogy mennyire szükségünk lenne egy jó Burnout-utódra.

TÁLALÁS: **55%**
TARTALOM: **60%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **40%**

PRO
Egész komoly tartalom, korrekt látvány.

KONTRA
Sok-sok ponton elbaltázott játékélmény, multi és a zene teljes hiánya.

50%



BOLDOG HALÁLNAPOT!

Corpse Party

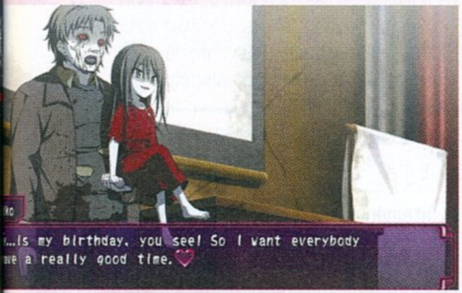
Sweet Sachiko's ♥ Hysteric Birthday Bash

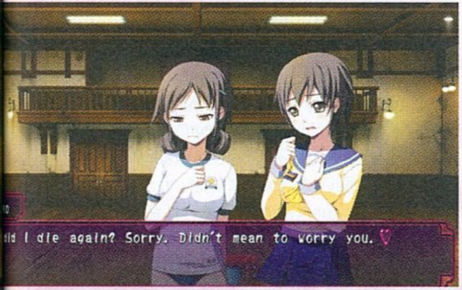
ADATOK

KIADÓ **XSEED GAMES, MARVELOUS USA** – FEJLESZTŐ **MAGES INC., 5PB.** – MŰFAJ **VISUAL NOVEL**
MEGJELENÉS **2019.04.10.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.**

[ÍRTA **CHARLIE**] *Életének újabb évfordulóját mindenki a maga módján ünnepli, de a születésnap fogalmát egy átlagemberhez képest csöppet másként értelmezi a tragikus véget ért, bosszúra szomjazó gonosz gyermeki lélek, az örökké hétéves Sachiko Shinozaki. Vagy talán mégsem?*

A japán közönség ugyan kicsit eltérő címmel, de már 2012-ben megismerkedhetett a számos videojáték, manga, anime, regény, sőt még élőszereplős film formájában is feldolgozott, közismerten brutális és hátborzongató Corpse Party-sorozat mellékszálával, ami Corpse Party: Sweet Sachiko's Hysteric Birthday Bash néven most hozzánk is megérkezett.





Történetünk helyszíne ismét a dimenziók közt létező, bosszúszomjas lelkek lakta Heavenly Host Elementary School, ahol már számtalan ember lelte kegyetlenebbnél kegyetlenebb módon a halálát, de „Ez a nap más, mint a többi, ezt te is jól tudod...", hiszen eljött ezen pokoli birodalom úrnőjének (ő Sachiko) születésnapja. A jeles alkalomból a leányzó úgy döntött, hogy a Sachiko Ever After rituáléval szerencsétlen módon idekeveredett diákokat és tanárokat már-már sportszintű üldözésük és meggyilkolásuk helyett ezúttal egy rögtönzött kulturális fesztivál megrendezésével bízza meg. Mivel Sachiko miatt már rengetegen, rengetegszer szagolták alulról az ibolyát, így ezt hallva érthető módon többen is jelzik, hogy ők ebből nem kérnek, egy rövid és többnyire nem épp vidám végkimenetelű játékot követően azonban végül vonakodva ugyan, de a saját érdekükben belemennek.

Visual novel (interaktív regény) jellegéből adódóan maga a játékmenet a párbeszédek olvasásából, valamint a cselekmény folytatását meghatározó döntések meghozásából áll, mindez a sorozattól megszokott stílusban megrajzolt karakterekkel és helyszínekkel, illetve zenékkel kísérve, ráadásul nagy piros pontként teljes japán szinkronnal. A különböző válaszok más-más történetszálat/végkimenetelt, és olykor zsákutcát rejtenek, így újrajátszhatóság tekintetében egy darabig biztosan lekötik majd azokat, akik szeretnék teljesen kimaxolni a játék mind a kilenc – plusz egy extra – fejezetét. Ezen epizódok különböző programjai között szerepel például színházi előadás, kvízműsor, romantikus vígjáték, főzőverseny és filmforgatás – persze egyik sem a hagyományos értelemben, és tele „Sachiko csavarokkal" –, melyek mindegyike nagy mennyiségben tartogat a többnyire a karakterek kapcsolataiból merítő szokásos japán humorból, konfliktusból, no meg a Corpse Party vérengzéseiből. Sachiko emellett folyamatosan őrült ötleteivel nehezíti vagy épp rövidíti meg a résztvevők életét, feladatunk pedig a lehető legkevesebb áldozattal túlesni rajtuk. Halálukkal a karakterek persze nem feltétlen írják ki magukat a forgatókönyvből, hiszen a dimenzió úrnőjeként Sachiko egy csettintéssel képes feltámasztani őket. Bezzeg ha minden ilyen könnyen menne!

A Corpse Party: Sweet Sachiko's Hysteric Birthday Bash mellékszálként összességében próbál valami más lenni, de közben mégsem akar elszakadni a Corpse Party gyökereitől. Ennek az eredménye egy furcsa horror-komédia, ami valószínűleg nem elégíti ki kellően a feszült helyzetekre és sötét történetre vágyó Corpse Party-rajongók igényeit, viszont brutális és olykor megbotránkoztató jeleneteivel garantáltan elriasztja a könnyed, mókás visual novel-élményre vágyókat. Aki viszont szereti a Corpse Party-sorozatot, vagy a horrorral átitatott japán humort kedvelők szűk csoportjába tartozik, annak megér egy próbát.

ÉRTÉKELÉS

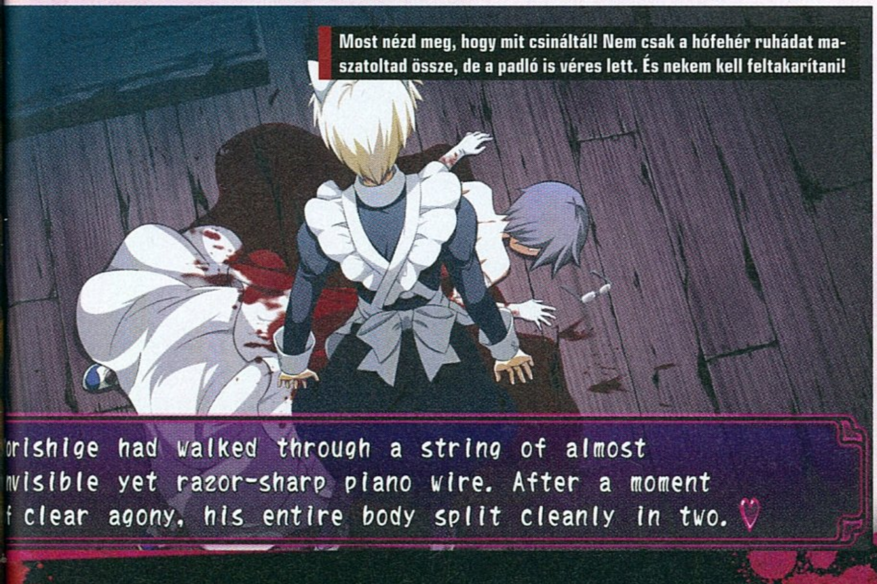
A Corpse Party-sorozat mellékszála kicsit furcsa, egyszerre vicces és borzongató, időként már kissé fárasztó a kikacsintásaival, „az agyad eldobod" szituációkkal, és mintha nem igazán találná a helyét és identitását.

TÁLALÁS: **69%**
TARTALOM: **68%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **68%**

PRO
A sorozat brutalitása és a szigetország jellegzetes humora egyetlen csomagban, teljes japán szinkronnal, remekül passzoló zenékkel és grafikával.

KONTRA
A japán humor néha kicsit már sok – még nekem is –, a különös horror-komédia keverék pedig ebben a formában elég nehezen emészthető. A két szélsőség gyakran eléggé üti egymást, és nem kiegyenlített az arány.

68%



Most nézd meg, hogy mit csináltál! Nem csak a hófehér ruhádat maszatoltad össze, de a padló is véres lett. És nekem kell feltakarítani!

CSONTSOVÁNYRA FOGYOTT SZERELEM

ANNIVERSARY COLLECTION ARCADE CLASSICS

[ÍRTA BÖJTI] Volt már Atari, SNK, meg egy rakás más retró összeállítás, sőt még a Rare konyhájából is érkezett egy speciális csomag, az évek óta kemény szembeszéllel haladó Konami azonban kivárta a kerek évfordulót, így szinte az utolsók között érkezett be a célba – természetesen egy több részre szabdalt kollekcióval.

ADATOK

KIADÓ **KONAMI** – FEJLESZTŐ **KONAMI** – MŰFAJ **RETRÓ GYŰJTEMÉNY** – MEGJELENÉS **2019.04.18.** – ÁR **STEAMEN 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT, KONZOLRA IS HASONLÓ ÁRBAN VAN.**

Nem nagyon kell félteni a japán kiadót, egykori legendát, ha botrányokról van szó, hiszen a cég az utóbbi években/évtizedben a hibás döntéseiről, morálisan megkérdőjelezhető lépéseiről híresült el. Lehetett olvasni arról, milyen körülmények között dolgoznak az alkalmazottak, hogy Kodzsima hogy lett elkergetve, és akkor arról még nem is beszéltünk, hogy fontos franchise-ok milyen módon kerültek át a nyerőautomaták világába. Szomorú és egyben tragikus, hogy az egykoron a játékosok számára egyértelmű minőséget szállító vállalat merre vett irányt, mindez azonban semmit nem von le azon klasszikusok értékeiből, amiken milliók nőttek fel. Vélhetőleg így gondolták ezt a cég munkatársai is, elvégre az 50. évfordulójukat több kollekcióval ünnepelik, melyek közül az első már meg is jelent, méghozzá a portfólió arcade vonulatának egy kis szeletkéjével. A kicsinyítő jelzőt pedig tessék kérem komolyan venni, elvégre bár a Konami több száz (!) darabos címlistával büszkélkedhet a játéktermek történelméből, az Arcade Classics ebből mindösszesen nyolcat tartalmaz.

ÉRTÉKELÉS

Olyan mix, ami messze nem mutatja meg, mennyi csodáért felelős a botrányok miatt elhíresült vállalat, de a helyet kapott játékok legalább nagyjából megérik az árukat.

TALÁLÁS: **80%**
TARTALOM: **30%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **80%**

PRO
Remek shmup-gyűjtemény kiemelkedő címekkel, plusz Haunted Castle. A digitális könyv aranyat ér a korszak, a játékok és a kiadó rajongóinak.

KONTRA
Nagyon karcsú felhozatal, minimális munkabefektetés, koncepciótlan tartalom – már ha az Arcade Classics címből indulunk ki.

60%

BEST OF SHMUP

Jó, az idén 50 esztendős vállalat a kilencvenes évek végétől erősen ráfeküdt a ritmusjátékokra, aminek hála a változatosság onnantól nem túl nagy, de az elég szomorú, hogy a '89 és '99 közötti időszakból semmit, a '78 és '88 közötti évtizedből pedig csak egy nagyon visszafogott ízelítőt kapunk. Ráadásul azt is szinte csak egyetlen műfajra szorítkozva. Merthogy a Haunted Castle a kivétel, ami nem scrollozós shooter, ráadásul ennek a Castlevania-utángondolásnak a jelenléte más szempontból is megkérdőjelezhető, de erről majd később.

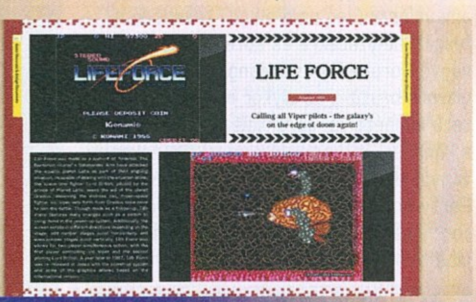
Ami viszont van, az legalább jó, sőt kihagyhatatlan darabja a korszaknak. A '81-es Scramble a hazai játéktermek látogatóinak sem ismeretlen, a '85-ös TwinBee-vel itthon nem nagyon találkozhattunk, a '85-ös Nemesis/Gradius egy igen közkedvelt darab, ahogy a '86-os Life Force (Salamander – sajnos nincs köze a '85-ös Életerő című filmhez), a '87-es Typhoon (A-Jax), valamint a '88-as Vulcan Venture (Gradius 2) és Thunder Cross is. Szép és jó, hogy mindezekkel egyben lövöldözhetünk, akár egy barátunk oldalán is, de a felhozatal ebben a formában azért kicsit karcsú. Legalábbis az elkért összeget figyelembe véve, hiszen sok munka nem volt a kollekció elkészítésével.

DIRR-DURR

Persze, az sejthető volt, hogy az Anniversary Collection nem azért kerül piacra, mert a Konami fejesei azt akarják, hogy bárki is dolgozzon rajta. A könnyű pénzszerzés már inkább állhat a háttérben. Viszont igazságtalanság volna lehúzni a gyűjteményt, mivel az, ha nem is kiemelkedő, mégis kellemes darab. Választhatunk hátteret, méretarányt, váltogathatunk a nehézségi szintek és az életek száma között, emellett van mentési és betöltési opció. A játékok jól futnak, kábé pontosan úgy, mint a játéktermekben (belassulásokkal együtt), a lövöldözés pedig éppen olyan élvezetes, mint évtizedekkel ezelőtt. Legalábbis azok számára, akik szeretik a zsánert, mert aki nem shmup-rajongó, nem bírja a folytonos újrakezdést, a millió és egy lövedéket alulról, felülről, oldalról, nos, az ne is nagyon nézelődjön. Viszont ha valaki szereti a retrót, annak van még egy fontos extra, méghozzá a digitális könyv, aminél nemcsak érdekességek olvashatók mindegyik, a gyűjteményben szereplő játék kapcsán, hanem bizony kottákat, eddig nem hallott/látott érdekességeket és interjúkat is találhatunk. Egy rajongónak már ezért megéri beruháznia a csomagra.

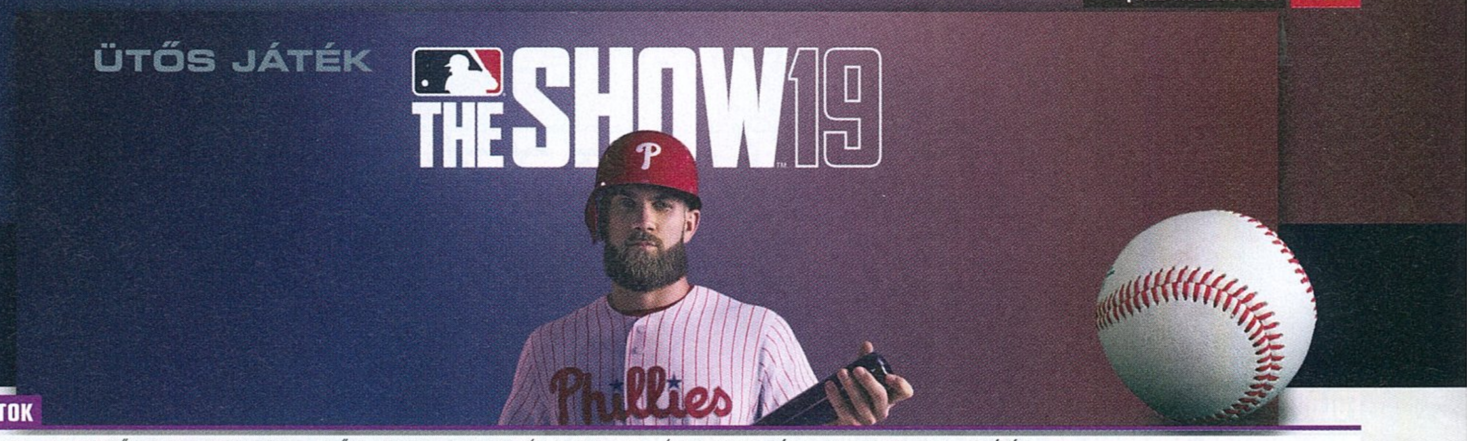
Valóban kis szeletke a videojátékos történelemből, pedig a kiadó múltja többet érdemel.

És hogy miért lóg még ki a Haunted Castle a sorból? Egészen pontosan a május 16-án érkező Castlevania Anniversary Collection miatt, ami rengeteg jó címet fog tartalmazni, de simán melléjük férhetett volna ez az arcade klasszikus. Szeretettel várjuk azt is, bár 20 euróért lényegében ezt is és a Contra Collectiont is egybe lehetett volna pakolni az Arcade Classics válogatással.



Touch Pad Button : Options Menu : Game Manual

„Hé, paraszt! Melyik út megyen...” Jó, ezt hagyjuk, már mutatom is az irányt. Jujj, közben átdöftelek? Bocsánat!



ADATOK

KIADÓ **SIE** – FEJLESZTŐ **SIE SAN DIEGO STUDIO** – MŰFAJ **SPORT** – MEGJELENÉS **2019.03.27.** – ÁR **PS STORE-BÓL 17 990 FORINT AZ ALAPJÁTÉK.**

[ÍRTA **DRAG**]

AMÍG AZ ÚJ ÉVEZREDBEN AZ NFL NÉPSZERŰSÉGE KIFEJEZETTEN NŐTT KIS HAZÁNKBAN, ADDIG IDEHAZA EGY MÁSIK TIPIKUSAN AMERIKAI SPORT, A BASEBALL, TOVÁBBRA IS CSAK EGY SZŰK RÉTEGET MOZGAT MEG. EGY JÓ VIDEOJÁTÉK PERSZE KÖNNYEN JAVÍTHAT EZEN – IDÉN SEM MARADUNK ÚJ MLB THE SHOW NÉLKÜL.

Mennyire lenne furcsa, ha a valóságban a kivetítőkön a pontszerző játékosok öröme helyett a róluk készült kártyát látnánk?

Ezekben a totálisan elmultiplatformosodott időkben belegondolni is fura abba, hogy egykoron szép számmal akadtak exkluzív sportjátékszériák is. Mostanra persze már a Dreamcastről induló NBA 2K is elveszítette ezen sajátosságát (példának okáért), kivétel azonban még akad: éppen egy másik amerikai sport, nevezetesen az MLB The Show, amely lassan tizenöt éve boldogítja már az ütőlendítésre vágyó PS-tulajokat. És ezt most bármiféle irónia nélkül mondom, hiszen a San Diego Studio évről évre minőséget tesz le az asztalra, a sportág kedvelőinek nagy szerencséjére pedig a fejlesztők ezen jó szokásukat az idei esztendőben sem adták fel.

FELPÖRGETVE

A hasonló sorozatoknak meglehetősen nehéz minden évben igazán megújulniuk, hiszen a keretek kimondottan merevek, így sok múlik a fejlesztők kreativitásán.

Az MLB The Show 19 esetében azonban az alkotók szerencsére elő tudtak húzni egy olyan tartalmi újítást, amire elégedetten csettinthetnek a játékosok, ez pedig nem más, mint a March to October, ami lényegében a Franchise mód lényegesen áramvonalasított változata. Mivel jóval kevesebb dologgal kell szöszölnünk, és volumenében is sokkal jobban emészthető, ezért több mint ideális a sorozattal csak ismerkedők számára is. Hogy ez utóbbit miként érték el? Úgy, hogy nem kell a szezon minden egyes meccsét végigjátszani. Szimulációra persze eddig is volt lehetőség, itt azonban a játékmód szerves része mindez, miután mindig az aktuálisan mutatott formánkat viszi tovább a játék a következő időszakra. Emellett soha nem kell lejátszani a kilenc inninget sem, a fókusz sokkal inkább a kulcsmomentumokon van. Ez egy abszolút modern és ötletes megközelítése a hagyományos karriermódnak – azzal a különbséggel, hogy nem fásulunk bele több tucat játékóra után. Aki persze a régi receptre vágyik, az továbbra is megtalálja a Franchise módot, itt azonban csupán a szerződések kezelése terén tapasztalni finomítást – emellett egy már teljesített March to October kampányt is importálhatunk ebbe a játékmódba.

A másik lényeges új menüpont a Moments, amely – nevéhez hűen – a baseballtörténelem legendás pillanataiból szemezget.

A March to October mellett erre még inkább igaz, hogy instant játékélményt nyújt, hiszen tényleg egy-egy adott szituációra van kihelyezve, ahol, ha sikerül elérni a kitűzött célt, akkor már mehetünk is tovább, ha pedig hibázunk, akkor két gombnyomással kezdhetjük is újból. Az ötlet jó, a megvalósítás azonban kissé felemás, hiszen hiába a retró tálalás és az adott kornak megfelelő szerelés, sajnos akad néhány anakronisztikus elem is, amik kissé lerontják az élményt (a stadionok például változatlanok). Ami jó, hogy mindkét új játékmód szépen beépül az MLB saját kártyagyűjtögetős módjába, a Diamond Dynastybe, ami – mivel jóval több lehetőség és opció van a kártyák és a kapcsolódó erőforrások beszerzésére – sokkal játékosbarátabb lett.

AKKOR VEGYEM MEG IDÉN IS?

Az egyéb elemeket tekintve már kisebbek a különbségek a tavalyi részhez képest, ugyanakkor a még jobb fielding, a még élethűbb animációk, a rövidebb töltési idők és a Road to the Show mód „RPG-sítése" mind-mind említésre méltó pozitívum. És hogy megéri-e idén is befizetni a virtuális baseballra?

Ha kimaradt egy-két év, akkor mindenképp, mint ahogy újoncok számára is ideális belépő az MLB The Show 19, de összességében a veteránok számára is akad annyi új élmény, ami indokolhatja a vásárlást. ■

Az MBL The Show 19 borítóján szereplő játékos neve Bryce Harper, aki a Philadelphia Phillies külső védőjeként játszik.

ÉRTÉKELÉS

A jól megszokott minőség idén sem maradt el, ráadásul néhány ötletes tartalmi újítás némi frissességet is hozott a szériába – újoncoknak is remek belépő epizód.

TÁLALÁS: **85%**
TARTALOM: **90%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **85%**

PRO

Az új játékmódok teljesen jó irányt képviselnek, a Diamond Dynasty is kevésbé nyújtózik a pénztárcánk irányába.

KONTRA

A Franchise mód nem változott sokat, a Moments megvalósítása pedig lehetett volna jobb.

87%

ROVARINVÁZIÓS LÉPCSŐFOK

EARTH DEFENSE FORCE IRON RAIN

[ÍRTA BÖJTI]

FÖLDÜNKET MÁR ANNYISZOR TÁMADTÁK ÓRIÁSROVAROK, HATALMAS BOGARAK, GYILKOS ROBOTOK ÉS NAGYRA NŐTT HÜLLŐK, HOGY EGY-EGY ÚJABB ESET MÁR MEG SEM LEPI AZ EGYSZERI JÁTÉKOST, AKI ÚJRA ÉS ÚJRA A BOLYGÓ VÉDELMÉRE KEL, A D3 SOROZATA PEDIG ÉLEN JÁR A PUSZTÍTÁSBAN. EDDIG A MINŐSÉG KONSTANS VOLT, AZ IRON RAIN AZONBAN TÖBBET VÁLLAL A MEGSZOKOTTNÁL. DE VAJON ELEGET?

ADATOK

KIADÓ **D3 PUBLISHER** – FEJLESZTŐ **YUKE'S** – MŰFAJ **AKCIÓ** – MEGJELENÉS **2019.04.11.** ÁR **PS STORE-BÓL 18 490 FORINT AZ ALAPKIADÁS.**

A Sandlot fejlesztette sorozatról nem is olyan régen, a 2019/01-es számban írtam utoljára, azonban az Earth Defense Force 5 semmi lényeges újítást nem hozott, nem próbált haladni a korral. Azonban, ahogy már akkor is írtam, az evolúciós ugrás ott volt a szemünk előtt, hiszen addigra már régen bejelentették az Iron Rain című legújabb részt, ami a bemutatók alapján a megszokottól többet és jobbat ígért, ráadásul egy olyan fejlesztőcsapat keze nyomát viselve, amely már a nagy, AAA kategóriás játékok stúdiójánál, a 2K-nél is rendre bizonyított. És persze senki nem várta, hogy a Yuke's majd most feltalálja a spanyolviaszt, megreformálja a műfajt, a Them! és Godzilla filmekre alapozott arcade jellegű lövöldözést majd realisztikus irányba viszi, de ez szerintem soha nem is volt elvárás. Úgy gondolom, hogy a rajongók azzal is beérték volna, ha a nagyobb harcoknál a képfrissítés nem esik le a diavetítés szintjére, illetve ha összkép terén a látvány immáron túllép végre a PS3-as és X360-as generáció kezdeti évein. Hogy mindez sikerült-e? Van rá két oldalam, hogy elmondjam, tarts velem az óriáshangyák, pókok és felhőkarcoló méretű gyíkok földjére!

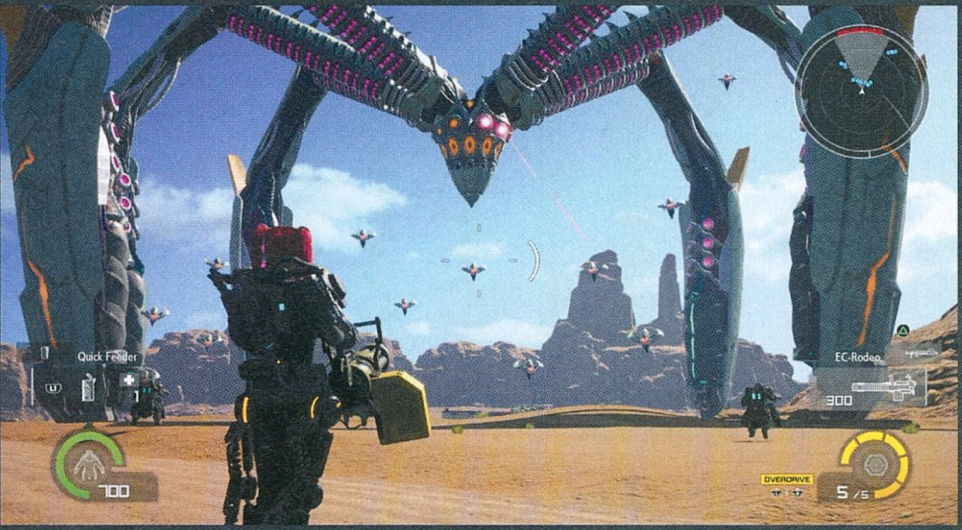
MEGINT BÉKÉVEL JÖTTEK

Van ám sztori is, nem csak úgy jönnek az idegenek, aztán pusztítanak mindent, amit érnek, sőt még átvezetőket is kapunk. Igen, időnként rendes jelenetekkel, beszélgetésekkel. Ez pedig már egy újdonság a szériától, legalábbis általánosságban a parancsok kiadásán, az aktuális helyzetjelentésen túl nem nagyon voltak információink arról, mi történik. Az ötödik epizódban ráadásul ugye arról szólt a felütés, hogy éppen belecsöppenünk a történések közepébe, a szörnyetegek lerohanják a főhadiszállást, aztán nyeretlen kétévesként kellett likvidálni a gyilkos hordákat, mialatt a veterán katonák csak úgy tessék-lássék alapon próbálkoztak a szükségállapot rendezésével.

Sőt, ezúttal valami hangulatfokozással is igyekeznek az alkotók egy bizonyos mederbe terelni a cselekményt, aminek az elején egy hatalmas, összpontosított támadásban vész el a sereg speciális osztagának nagyja, miközben a különleges felszereléshez szükséges magok is sérülnek. Egyvalaki azonban legény (vagy éppen leány) a gáton, ő lesz az, aki mentheti a menthetőt, évekkel később újra beleugorva a csatározásba, ami több mint ötven pályán keresztül vezeti el a harcedzett katonákat az egyre keményebb ellenfelek hullámai közé. Továbbá a földönkívüliek segítséget is kapnak a földi lázadóktól, akikkel szintén meggyűlik a bajunk, miközben lépegetőikben vandálkodnak, aztán az már csak hab azon a bizonyos tortán, mikor kiderül, hogy a rebellisek bizony az óriásszörnyek megszelídítésén dolgoznak, sőt elég jól haladnak vele, ami kihatással lehet a teljes háborúra.

MINDENBŐL TÖBBET

Az a leírtakból kiszűrhető, hogy az Iron Rain mögött azért most már volt végre valami koncepció is, persze azon túl, ami a szokásos: az EDF-rajongók kapják meg a szokásos lövöldözős adagjukat. Kis sarkítással az új epizód összetettebb sztorit kapott, mint a sorozat eddigi részei összességében, és bizony további meglepetések jönnek a kampány elindítása után. Merthogy egyből nemet választhatunk, karaktert generálhatunk, mindenféle bőrszín, testalkat és hajforma szerint, ami ha nem is 2019-es szintű kínálatot biztosít, de több a szokásos látszatopciónál, amikor bevágnak mindössze négy eltérő fazont, aztán tessék, legyél boldog, mert van választásod. Mivel általában úgy vagyok vele, hogy nem mindegy, kit bámulok órákon át, gyorsan összeraktam egy kellemesen domborodó, csinos, vörös hölgyeményt, és láss csodát, az eredmény jól



SZÖRNYEK SZÜLEI

Az Earth Defense Force-sorozat egyértelműen az olyan klasszikus szörnyfilmekből merít ihletet, amik anno rengeteg nézőt ijesztettek meg az ötvenes évek derekán, mikor az atomfegyverektől, radioaktivitástól és hidegháborútól való félelem rendre megelevenedett a filmvásznon. Nézzük, miknek köszönheti az EDF a létezését!

THEM! (1954)

Az atomkísérletek miatt mutálódó hangyák története egy megkerülhetetlen klasszikus, mely megoldásaival, hatásos pillanataival, nagyjából még tudományos alapokra épített történetével a mai napig a legfontosabb szörnyfilmek között említhető. Ha nem úgy vagy vele, hogy ami fekete-fehér vagy 2000 előtt készült, az gagyi, akkor adj neki egy esélyt!

GODZILLA (1954)

A szörnyek királya, aki szintén az atomtól való félelmet testesíti meg, ráadásul japán filmként nem is véletlenül, elvégre a második világháború borzalmai kifejtették hatásaikat a szigetország életére. Az első Godzilla (vagy Gojira) pedig nagyon erős dráma is egyben, hiszen az emberekre összpontosít – a hatalmas monstrumokat bemutató kaiju-éra azonban innen indult be igazán.

TARANTULA (1955)

Jack Arnold rendező nem egyszer nyúlt bele a tutiba, és bár az óriásira nőtt tarantula nem lett akkora popikon, mint a fekete lagúna szörnyetege, így is egy nagyon emlékezetes horrorral sikerült megörvendeztetni a közérdeműt. Atomkatasztrófa helyett ezúttal az emberiséget segítő kísérletek okozzák a tragédiát, ami nem kevésbé csekély, mint az előző két filmnél.

THE BLACK SCORPION (1957)

Aztán a mutánsok, óriáslények elszabadultak a filmvilágban, már nem maradt lényegi indok a létezésükre, és a kései érkezők közé tartozik ez a még viszonylag közkedvelt alkotás. A vulkáni mozgással elszabaduló óriásskorpiók hatalmas nyomot nem hagytak a filmvilágban, de akad rajongójuk, sőt a játékokban is elő-előfordulnak.

is mutatott a képernyőn, nem teljesen úgy, mint akit éppen baltával faragtak a közeli mamutfenyőből. Mindez már egyből pozitív reményekkel tölti el az embert, aztán persze a szokásos EDF-játékmenet nem okoz túl sok meglepetést, de hogy kicsit megnyugtassak mindenkit: van annyi változtatás, hogy ne pont ugyanazt kapjuk, mint eddig.

Mert ugye lootot, fegyvereket és felszerelést eddig is szerezhettünk. Ezúttal is indítunk egy küldetést, nekiugrunk az opponenseknek, leamortizáljuk a fél várost, megmentjük, akit meg kell (ha van ilyen, mert többnyire azért a mészárlás a cél), gyűjtögetjük az ellenfelekből hulló köveket, felszedjük, amit lehet, aztán az

is ad valamilyen mech szerkezetet, továbbá az sem mindegy, hogy milyen exoskeleton van rajtunk. Az egyikkel repülhetünk, a másiknak a lomhább mozgás mellett nagyobb a védelme, a harmadikkal pedig az óriásskorpiókat és óriáshangyákat is meglovagolhatjuk, így saját társai ellen fordítva a behemót monstrumokat. Na, van itt azért meglepetés, nem igaz?

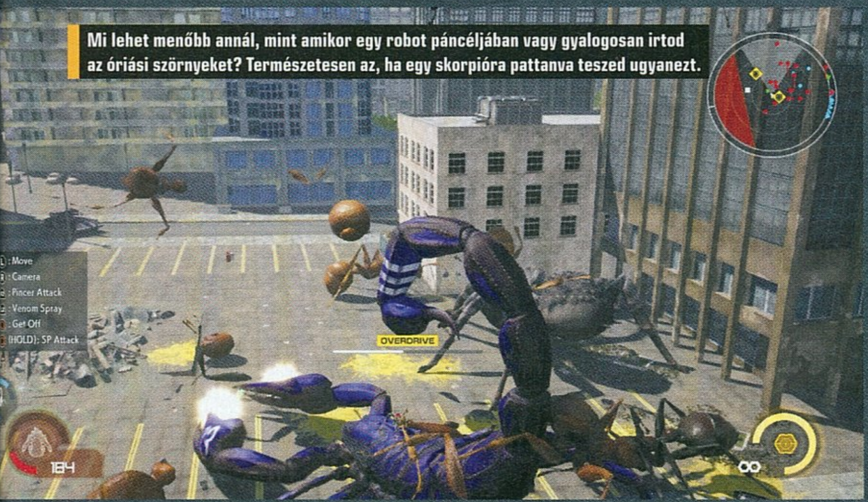
A KÖTELEZŐ LÉPCSŐFOK

Mindez természetesen egyedül és offline ketten, online többen is játszható, ami különösen mókás és izgalmas helyzeteket szül – éppen úgy, ahogy eddig. Vannak emotikonok, amikkel a chaten túl is kommunikálhatunk, lobbit pillanatok

AZ ÚJ CSAPATNAK HÁLA MEGVALÓSULHATOTT AZ, AMI EDDIG NAGYJÁBÓL ELKÉPZELHETETLEN VOLT: AZ EDF-SOROZAT VÉGRE FEJLŐDÉSEN MENT ÁT!

értékelés után kapunk némi extra ajándékot, testre szabunk, majd mehetünk a következő misszióba. Színkódos, ritkaság szerint jelölt fegyverből van bőven, ahogy kiegészítőből is, így gatling gun, shotgun, távcsöves, lézerfegyver, rakétavető, kard is lehet nálunk (vagyis kettő fajta a felsoroltakból), emellé gránátot, életerőtöltőt, csalit vagy éppen egyszerűbb support berendezéseket is magunkkal vihetünk a csatákra. Sőt, lehet járműveket is szerezni, azokkal közlekedni vagy éppen gyilkolni, egy-egy esetben a sztori

alatt generálhat bárki, a becsatlakozás általában problémamentes, aztán mehet a többes hadakozás, ami néha lagos, de tényleg nagyon szórakoztató. Pláne olyankor, ha mondjuk, nehezebb fokozaton állunk neki egy missziónak, 5 további társsal az oldalunkon. Egymás támogatása, a taktikázás ilyenkor elkerülhetetlen, ami az őrült lövöldözésbe is ad némi extra mélységet, miközben itt is van egy speciális képesség, ami lassan töltődik fel, ezért nagyon meg kell fontolni, mikor használjuk el.



Mi lehet menőbb annál, mint amikor egy robot páncéljában vagy gyalogosan irtod az óriási szörnyeket? Természetesen az, ha egy skorpióra pattanva teszed ugyanezt.

ÉRTÉKELÉS

BÖJTI

Végre valahára sikerült itt-ott változtatni, a Yuke's pedig többet variált a megszokott alapokon, mint amit az elmúlt 13 év során összesen kaptunk. Ha így haladunk, néhány éven belül technikailag kurrens minőség lehet az eredmény.

TÁLALÁS: **70%**
TARTALOM: **75%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **70%**

PRO

Összkép terén egészen kellemes látvány (a részletekre azért ne nagyon figyeljünk), karaktergenerálás, számtalan lehetőség, hangulat, szörnyszelídítés. És persze EDF!

KONTRA

Az újítások ellenére ez még mindig nagyon arcade, amivel annyira nincs baj, de a grafikai tunning lehetne komolyabb is, hogy tényleg igazán jól nézzen ki az állandó aprítás.

73%

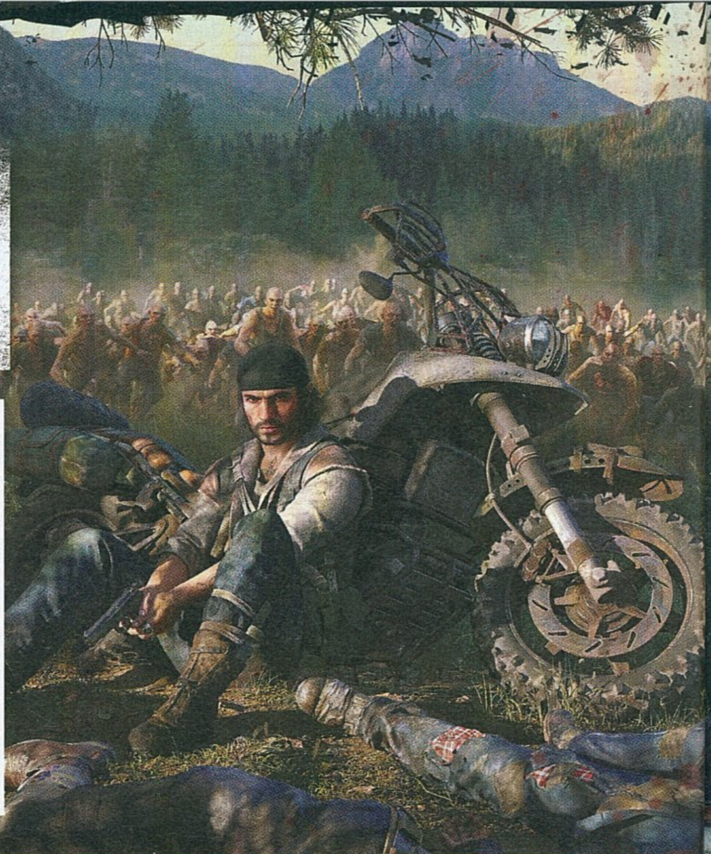
Igazság szerint féltem egy kicsit, hogy az Iron Rain csak egy csilli-villi kis bőrlehúzás lesz a hamarosan érkező új Godzilla-mozi előtt, de a Yuke's és a D3 szerencsére nem csak arra ment rá, hogy a kaiju-rajongókat jól lehúzza, hanem végre sikerült néhány olyan változtatást eszközölni, ami már régóta váratott magára. Személy szerint már annak is örültem volna, ha szimplán javítanak a látványon, így nem kell azt éreznem, hogy egy PS2-es akciójátékot futtatok, de a grafikai minőségen túl azért több minden változott. Persze, ez még mindig az EDF, abból sem AAA kategória, de összességében meglepően jól mutat egy-egy sivatagi, éjszakai küzdelem, miközben a grafika még így is jócskán le van maradva az elvárásokhoz és a jelenlegi sztenderdekhez képest.

Éppen így a kidolgozottabb történetvezetés is üdvözölendő, de az eredmény még mindig nagyon arcade, nagyon egyszerű, ahogy a mechanika is. Persze öröm, hogy kellőképpen alakíthatjuk a karaktert, megválaszthatjuk a harcstílust, de a percenként előözönlő 100 hangya továbbra sem az, amiről úgy nyilatkozhatunk, mint a műfaj csúcsa. Szóval azért remélem, lesz még további fejlődés, esetleg némi extra tartalom, de az biztos, hogy a Yuke's egyetlen epizóddal többet haladt előre, mint a korábbi legénység egy évtized alatt, aminek hála kíváncsian várom, merre megy tovább a földönkívüliekkel folytatott végtelennek tűnő háború.

Mert azt senki ne gondolja, hogy itt majd véget ér a csata, sőt én kifejezetten remélem, hogy hamarosan visszatérhetünk a frontvonalra – remélhetőleg egy újabb evolúciós ugrás kíséretében.

A VILÁGVÉGE UTÁN

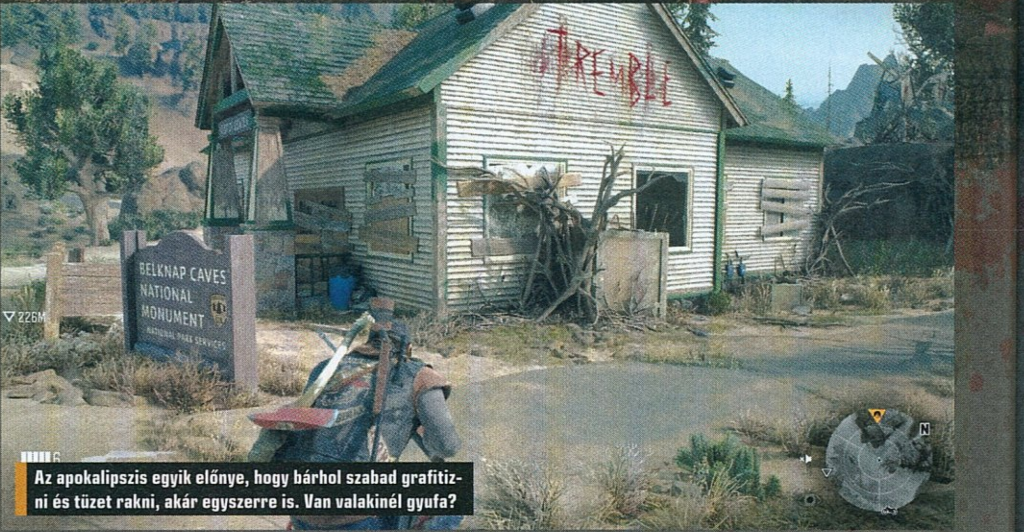
DAYS GONE



[IRTA BRITPOPPER] **A DAYS GONE KÖNYÖRTELEN VILÁGÁBAN A CIVILIZÁCIÓ ROMJAIN MEGMARADT TÚLÉLŐK NAPONTA KÜZDENEK MEG VÉRSZOMJAS FERTŐZÖTTEKKEL, ŐRÜLT SZEKTÁKKAL ÉS EGYETLEN TÁRNYI LŐSZERÉRT ÖLNI KÉPES FOSZTOGATÓKKAL, MIKÖZBEN AZ ÉJSZAKA ELJÖVETELÉVEL TÖBB SZÁZ RÉMSÉG JÁRJA A VIDÉKET.**

ADATOK

KIADÓ **SIE** – FEJLESZTŐ **SIE BEND STUDIO** – MŰFAJ **AKCIÓ-KALAND** – MEGJELENÉS **2019.04.26.** – ÁR **PS STORE-BÓL 20 990 FORINT, A DELUXE EDITION PEDIG 23 990.**



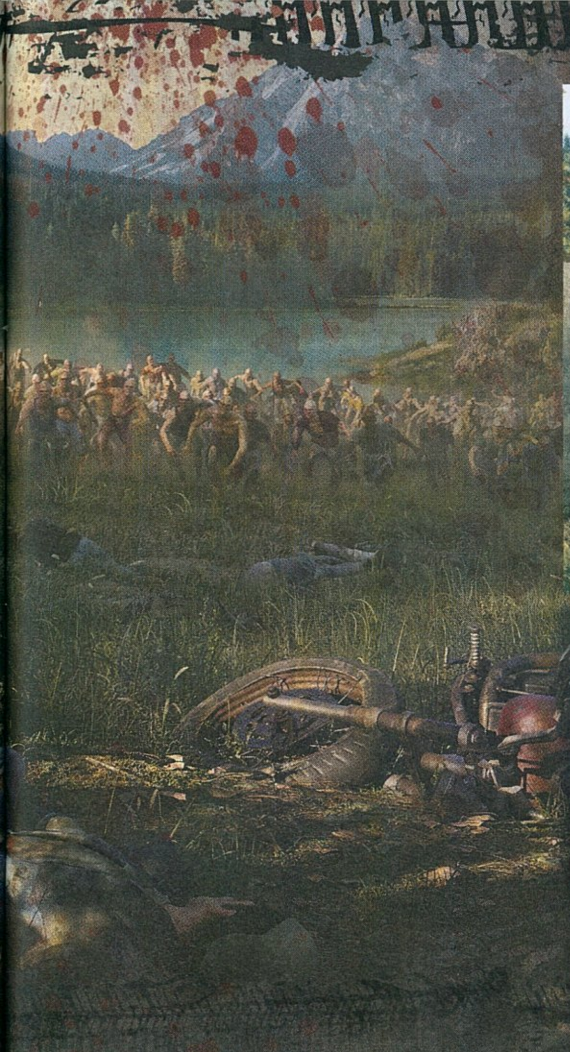
Az apokalipszis egyik előnye, hogy bárhol szabad graffitizni és tüzet rakni, akár egyszerre is. Van valakinél gyufa?

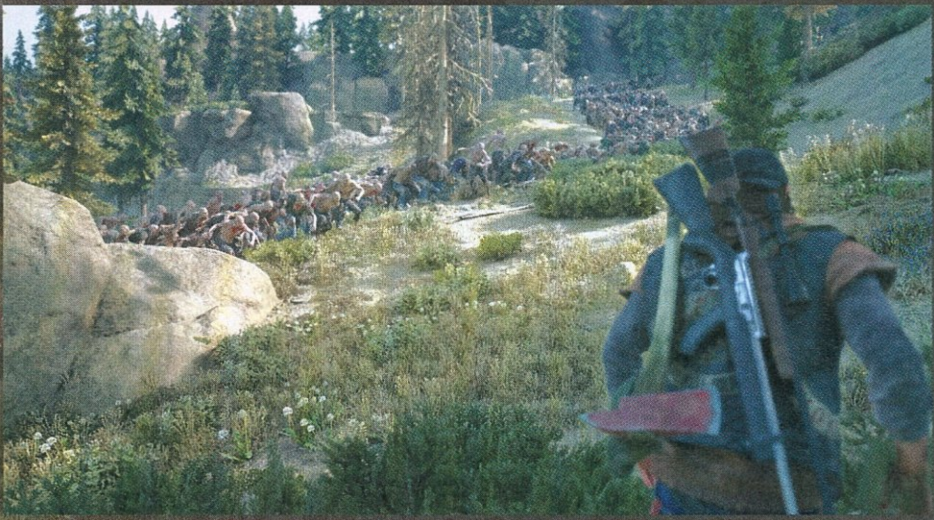
Az utcákat sűrű füst borítja, az épületek lángokban állnak, menekülő és fertőzött emberek tucatjai rohangálnak pánikszerűen, és mindent ural a káosz – ezzel a felütéssel indít a Days Gone. Nem sok jóra enged kilátást, ugye? Két évet ugrunk előre az időben. Főszereplőnk, Deacon „Deek" St. John egykori katona és motorosbandatag barátjával, Boozerrel járja a vidéket. Egy közeli rádiótoronyban húztak fel maguknak ideiglenes szállást, közben pedig a napi élelem és lőszer beszerzése mellett fokozottan oda kell figyelniük a túlélésre is, mert a hely bizony hemzseg a fertőzöttektől. Deacon elvesztett feleségét gyászolja, akit a „zombiapokalipszis" eljövetelekor helikopterre ültetett, ám később megtudta, hogy a menekülttábor, ahová vitték, egy rajtaütés során odaveszett, és mindenki meghalt. Sarah emlékére Deacon gyakran kilátogat kedvese emlékkövéhez, ám egy napon feltűnik az O'Brian nevű tudós, aki korábban szintén rajta volt a helikopteren, amire Sarah felszállt. Elmondja, hogy végül a sebesülteket nem is a később odalett táborba szállították, hanem egészen máshová. Deacon szemében felcsillan a remény, hogy Sarah talán még életben lehet, fő feladatunk tehát elvesztett kedvesünk megtalálása lesz, mégpedig bármi áron.

Utunk során nemcsak ellenségekbe, hanem igen sok barátba is bele fogunk futni, bár kicsit érdekes, hogy konkrétan mindenki ismer mindenkit a múltból, ezért ettől úgy érezhetjük magunkat, mintha egy teljes évadot kihagytunk volna a kedvenc sorozatunkból. A háttérben a titokzatos NERO nevezetű speciális, fegyveres kutatócsapat vizsgálódik (korábban Sarah is nekik dolgozott), és több mint valószínű, hogy kulcsfontosságú szerepük volt a fertőzést okozó vírus elterjedésében. A klisékre épülő sztori nem a játék erőssége, de a válaszok keresése mégis visz minket előre. Szerencsére a Days Gone is mer szakítani a hagyományokkal, és csakúgy, mint 2002-ben a 28 nappal később vagy 2013-ban a The Last of Us, úgy itt is a „zombik" egy egészen új generációját ismerhetjük meg. Nem a klasszikus értelemben vett, csoszogó, agyra éhező élőholtak ők, hanem fürge és vérszomjas fertőzöttek, őrült fenevadak. De továbbmegyek, hiszen a játékban már korábban látott freakerek mellett megtalálható ripperek a maguk tébolyodott, öncsonkító, istentagadó, szektákba csoportosuló módjukon egyenesen Garth Ennis vérmocskos, ultra-kegyetlen Crossed című képregényének pszichopatáira hajaznak.

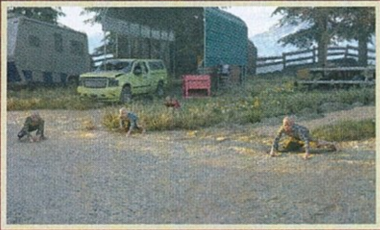
NEM TÚL SZELÍD MOTOROSOK

A Days Gone a játék helyszínét Észak-Amerikába, Oregon államba helyezi, jókora fenyőerdőkkel, hegyi tisztásokkal, havas hágókkal, jéghideg patakokkal és alig néhány házból álló kisvárosokkal – igazi pihenő-övezet, ahol nagyokat lehet kirándulni még a világégés után is. Elsőre egészen meggyőző a látvány: amint elérünk az első elhagyatott városba, tényleg eluralkodik rajtunk a posztapokaliptikus életérzés. Üresen álló motelek és fogadók, út szélén hagyott vagy felborult autók/kamionok, megégett holttestek, figyelmeztető graffitik a házfalakon, és még hosszasan lehetne sorolni, mennyi remek hangulatkeltő elemmel operál a Days Gone. Kár, hogy az illúzió szinte azonnal szertefoszlik, amint belépünk az épületekbe, és meglátjuk a belső dizájnt. A legtöbb berendezéshez használt tereptárgy folyamatosan ismétlődik, és ha mondjuk, két egymás melletti házban is találunk egy-egy gyerekszobát, akkor biztosak lehetünk benne, hogy megvalósításban a megszólalásig hasonlítani fognak egymásra. Látvány szempontjából a játék sajnos jókora elmaradásban van, és bár maga a környezet és az időjárás még korrekt módon lett megvalósítva (a havazás például gyönyörű!), az NPC karakterek, a távolabb lévő textúrák, és a már említett belső helyiségek kidolgozatlansága nagyon sokat el tud venni az élményből. Sajnos főszereplőnk ruhatárát a sandbox tematika ellenére sem tudjuk cserélgetni, be kell érnünk annyival, hogy a sztori háromnegyedénél egy új helyszín miatt lecseréli kabátját és sapkáját.





A LEGKISEBB IS SZÁMÍT?



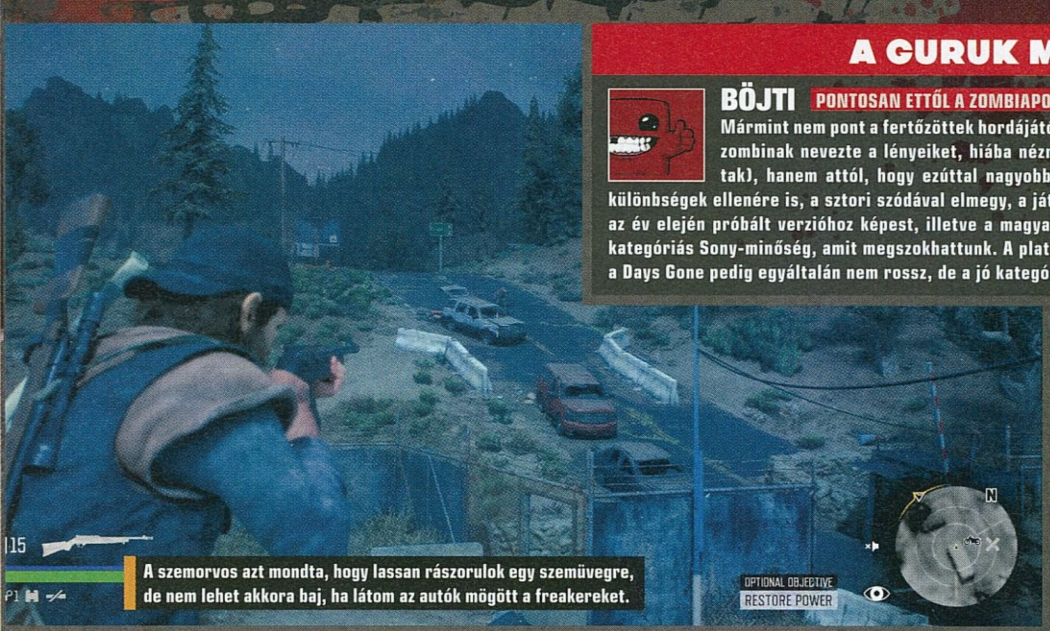
Nagy port kavart korábban a játékban található Newtok (gyerek freakerek) körüli balhé, mikor is a közösségi médiában sokan kikérték maguknak, hogy miért kell gyerekeket gyilkolnunk Deaconnel, és hogy miért nem lehet egy patch formájában eltávolítani őket a végleges változatból? A hisztinek mellesleg semmi oka, az egyik fejlesztő, Emmanuel Roth is megerősítette, hogy a Newtok már nem emberi gyerekek, csupán gyerekekből átváltozott fertőzöttek. A Days Gone opportunista túlélő picinyeinek megjelenése a játék egyik kellemes pontja, amitől a mű kevesebb lenne, így dacolva a negatív felhanggal, az alkotók szerencsére ragaszkodtak megtartásukhoz. Arról nem is beszélve, hogy mind a játékok, mind pedig a filmek világában voltak már korábban is hasonló esetek, sőt még durvábbak is, így meglehetősen álszentnek tűnik a felhördülés.

Ellenben motorunk igen szépen kicsinosítható, a teljesítményfokozó fejlesztések mellett (erősebb motor, jobb gumik, tartósabb felfüggesztés stb.) a kinézetét is aprólékosan változtathatjuk: új festést, egyéni matricákat tehetünk rá, amik miatt a kezdeti roncshalmazból idővel egy remek járgány kerekedik. Motorunkkal lényegesen gyorsabban közlekedhetünk a térségben, azonban az értékes benzin igen hamar kifogyhat, szóval erre nem árt fokozottan figyelni! Leginkább a 2015-ös Mad Maxhez hasonlítható az egész metódus, azaz ha motorunk tankja üres, mindenképp után kell töltenünk, máskülönben csak lábbal hajtva, iszonyú lassan araszolhatunk előre. Benzint szerencsére igen sok helyen találni (piros kannák/kutak), ezeket jelzi is a minimap, de ha az útmentén látunk egy vontatós kocsit parkolni, akkor biztosak lehetünk benne, hogy a csomagterében találunk némi naftát. Sajnálatos azonban, hogy Deacon nem képes magával vinni a kannákat, ezért egy-egy utántöltés után erősen ajánlott úgy tervezni a további kalandozásunkat, hogy lehetőleg útba essen legalább egy benzinkút vagy NERO ellenőrzőpont. Viszont nem csak a benzinre kell ügyelnünk, ugyanis motorunk károsodhat is az ütközések, nagyobb ugratások vagy ellenséges találatok által, megjavításához pedig fémhulladék (scrap) szükséges, máskülönben kutyagolhatunk tovább gyalogszerrel. A táborokban némi pénzért cserébe természetesen utántöltik nekünk a tankot, illetve a legutolsó anyacsavarig megjavítják szeretett fémhátasunkat, ám ha kint mászkálunk a nyílt terepen, akkor minderre nekünk kell odafigyelnünk. A környezet pedig telis-tele van ránk leselkedő veszéllyel: ha nem egy csapat freaker jön szembe, akkor fegyveres banditák vagy vadállatok (például szintén fertőzött farkasok vagy medvék) állják utunkat, és 4-5 golyóval a tárban higgyétek el, hogy nem szívesen robban le az ember ilyen rázós környéken.

HOLTAK FÖLDJE

Aztán, mikor már azt hinnénk, hogy rosszabb nem jöhet, akkor megjelenik egy teljes Horda. Szavamra mondom, videojátékban ezeknél a vonuló, több száz fős freakereknél letaglózóbbat még nem láttam. Egyszerűen a szavam elakadt, amikor először megpillantottam egy komplett, menetelő sereget. Borzongatóan hatásos jelenet – amire a zene csak rátesz pár lapáttal! –, pláne amikor véletlenül észrevesznek és az összes őrjöngve nekünk támad. A Days Gone ezekben a pillanatokban brillírozik leginkább, ahogy azt előre sejteni véltük, a kifejlett Horda megjelenése pedig már most ott van 2019 legemlékezetesebb videojátékos momentumai között.

Nem, nem bántjuk a hölgyet, csak árnyékot biztosítunk neki a tűző napfényben, amíg bekeni a fejét naptejjel.



A szemorvos azt mondta, hogy lassan rászorulok egy szemüvegre, de nem lehet akkora baj, ha látom az autók mögött a freakereket.

A GURUK MEGMONDJÁK

BÖJTI PONTOSAN ETTŐL A ZOMBIAPOKALIPSZISTŐL FÉLTEM

Mármint nem pont a fertőzöttek hordájától (elvégre a fejlesztők úton-útfélén ellenkeztek, ha valaki zombinak nevezte a lényeiket, hiába néznek ki és viselkednek úgy, mint a legtipikusabb élőhalottak), hanem attól, hogy ezúttal nagyobb a füst, mint a láng. A freakerek tök egyformák még a különbségek ellenére is, a sztori szódával elmegy, a játékmenet már ismert. Szerencsére a látványon javítottak az év elején próbált verzióhoz képest, illetve a magyar felirat is dob az összképen, de ez tényleg nem a felső kategóriás Sony-minőség, amit megszokhattunk. A platform és a műfaj szerelmesei kicsit kerekíthetnek felfelé, a Days Gone pedig egyáltalán nem rossz, de a jó kategória középtájékánál feljebb nehéz lenne elhelyezni.

Öt nagyobb tábor található a játékban, ahol fejleszthetjük a motorunkat, a fegyvereinket, eladhatunk vadászholmikat és növényeket a konyhán, illetve vehetünk fel fő- és mellékküldetéseket, de akár nyugovóra is térhetünk, ha belefáradtunk a nagy portyázásokba. Fontos még kiemelni, hogy a leölt freakerek begyűjtött füleit (nem vicc, tényleg össze lehet szedni őket) is beválthatjuk némi tisztelet-pontért cserébe. Minél több ilyen pont gyűlik össze (ezeket főként a küldetések és a Hordák kiiktatása gyarapítja), annál nagyobb bizalmat szavaznak nekünk az adott barakkban, ezáltal pedig folyamatosan nyílnak meg előttünk újabb és újabb fejlesztések, mind motorunkhoz, mind fegyvereinkhez. Fontos megjegyezni, hogy minden tábor külön vezeti a számlánkat, és nem mindegyikben található széleskörű fegyverkínálat vagy szerviz, így rá leszünk kényszerülve az ingázásra. Nagy kár, hogy ezeken a helyeken több interakcióra már nem adatik lehetőségünk, nem tudunk elbeszélgetni a túlélőkkel, vagy akár csak leülni velük a tűz köré, egyedül az árusok társalognak velünk néha, de ők sem közölnek semmi érdemi információt. Dolgunk időről időre mindössze annyi lesz, hogy felvesszük az adott küldetést a táborban, utántöltjük a tankunkat, vásárolunk annyi lőszert, amennyit csak elbírunk, majd elhagyjuk a biztonságos fészket, és odakint megpróbálunk túlélni úgy, hogy közben még a küldetést is elvégezzük. Ha mindez sikerül, akkor visszatérhetünk és kezdhetünk mindent elölről.

Hála az égnek adott a gyorsutazás lehetősége – ez egyébként benzint és elpazarolt időt kóstál –, ami bizonyos esetekben jelentősen megkönnyíti a dolgunkat. Túl sok az alibi-küldetés, azaz a játék időhúzás gyanánt bedobál teljesen súlytalan, aránytalanul elnyújtott missziókat, melyek csak a játékidőt tolják ki – így nem is annyira nehéz összehozni azt a 30-40 óra végigjátszási időt, kedves SIE Bend Studio! –, de a fő történeti szálhoz vajmi keveset adnak hozzá. Azt hiszem, nálam ott szakadt el végleg a cérna, amikor a játék háromnegyedénél, jókora harcra készülődvén egy olyan feladatot kaptam, hogy találjak meg egy mp3-lejátszót (!) a tábori vegyészmérnöknek – és ez még csak nem is mellékküldetés volt! Ám mielőtt a Days Gone totális érdektelenségbe fulladna, szerencsére képes váratlan pillanatokban bedobálni meglepő momentumokat, amik egy időre kiszakítanak bennünket az egyhangú, ismétlődő küldetések egymásutánjából,

és ösztökélnek arra, hogy csak nézzük már meg, hogyan alakul tovább a cselekmény. Meglepetések és árulások színesítik a sztori palettáját, miközben ide-oda vándorlunk a táborok között és hol ennek, hol annak segítünk. Néha nyomokat keresünk, néha lopakodva kihallgatunk pár NERO tudóst, néha pedig vérgagyi motoros üldözés közepette kell elkapnunk egy-egy rosszfiút, de jobbára inkább lövöldözni fogunk, méghozzá nagyon sokat.

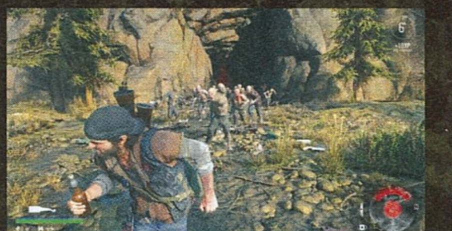
Fegyverek szempontjából igen változatos a skála: kapunk pisztolyokat, vadász- és mesterlövész puskákat, gépfegyvereket, felszedhető közelharci

EGY MINDENKI ELLEN

A Hordák elleni harcok a Days Gone legnehezebb részei. Nappal alszanak, napnyugtakor már kimerészkednek vadászni és a tetemekből lakmározni, éjszaka pedig vonulásba kezdenek. Leírásunkban adunk nektek néhány tippet a kiiktatásukra, melyek segítségével eredményesebben győzedelmeskedhettek a csoportosan közlekedő rémségek felett:

TERVEZZÜNK ELŐRE!

Sosem szabad egyenesen belerohanni egy Hordába, mert nagyon könnyen észrevesznek, és utána seperc alatt úgy szétszednek bennünket, mint Foxi a lábtörlőt. Érdemes távolról felmérni a terepet, majd lopakodva közelebb osonni a célterülethez. A magaslatok nagy előnyt jelentenek, azonban vigyázzunk, mert a freakerek lazán fel tudnak kapaszkodni mellénk! Mindig legyen alternatív menekülési útvonalunk, és motorunkat se hagyjuk túl messze!

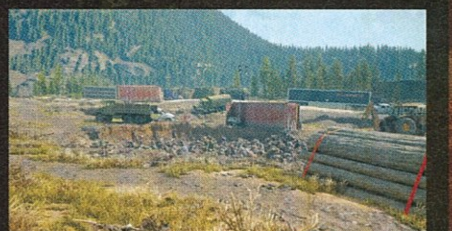


SZERELKEZZÜNK FEL!

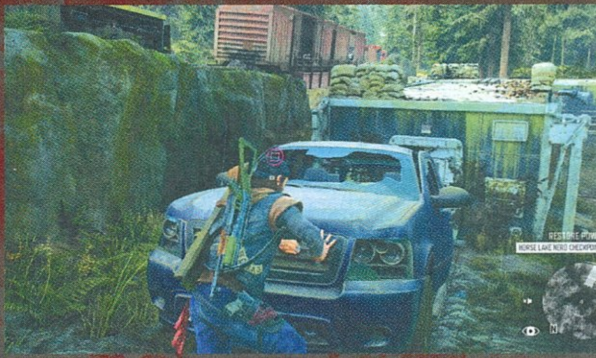
A játék későbbi szakaszában már tudunk igen szép pusztítást elérő napalmbombát is craftolni, azonban eleinte be kell érnünk a molotovval és néhány robbanóeszközzel, amik közül pár mozgásérzékelős aknát nem árt előre telepíteni. Ezekből a harc előtt craftoljunk össze annyit, amennyit csak elbírunk, ha pedig már nyakunkban a Horda, akkor ne legyünk restek bőszen a hátunk mögé hajigálni a bombáinkat, így apránként tizedelve őket.

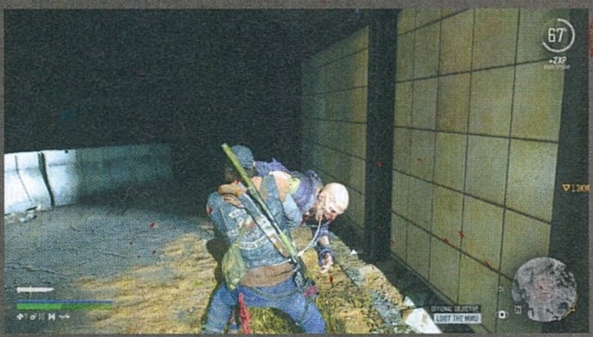
NÉZZÜNK KÖRÜL ALAPOSAN!

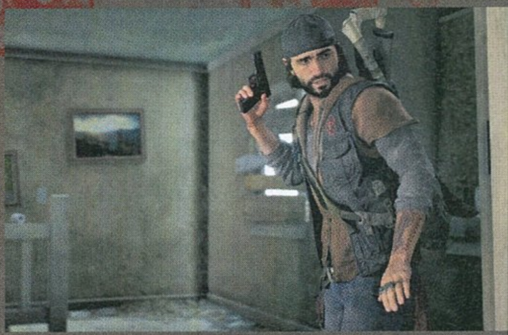
Nem egy Horda barlangja mellett találhatunk szerteszét heverő piros robbanó hordókat, amik sokat segíthetnek a harc során. Érdemes úgy taktikázni, hogy menekülés közben ezeket egy szempillantás alatt ki tudjuk lőni, így berobbantva a mögöttünk érkezőket, de még jobb, ha már távolról meg tudjuk sorozni őket. Mindössze 3-4 sikeres robbantással úgy likvidálhatunk több tucat freakert, hogy a saját craftolt eszközeinkhez még hozzá sem nyúltunk.



Klasszikus kísérgetős küldetés, ahol az alanyt A pontból B-be kell elkísérni. Nem lesz itt semmi gond, ha csak a híd... Oh, jaj.







alkalmatosságokat (baseballütő, fejsze, machete stb.), de a vállalkozóbb kedvűek nyilakat is kedvükre lődözhetnek. Fegyvereink fejlesztése opcionális, ám mindenképp melegen ajánlott tevékenység, hiszen például egy hangtompító vagy scope felszerelve a puskánkra szörnyen hasznos lehet, ha több ellenféllel állunk szemben, netán lopakodva szeretnénk teljesíteni egy-egy missziót, ahol nem árt mindent magunkhoz venni, amit csak találunk. És itt el is érkeztünk a Days Gone egyik legfontosabb eleméhez: a craftoláshoz.

Ahogy a The Last of Us esetében, úgy itt is létfontosságú legyártanunk bizonyos eszközöket – például eü-csomag, molotov-koktél, robbanóeszköz stb. –, hiszen a túlélés szempontjából ezek elsődlegesek. Szerencsére majdnem mindenhol találunk felhasználható alapanyagokat, ezért érdemes nyitott szemmel járni nemcsak a városokban, de a fő- és mellékutak mentén is, mert nem egyszer találhatunk gazdátlanul rozsdásodó autókat, melyek csomagtartóit felfeszegetve értékes dolgokra bukkanhatunk. Lőszert főként rendőrautók csomagterében lelhetünk, eü-csomagot pedig mentőautókban, de erősen ajánlott az ellenséges táborokat is alaposan körbejárni. Igen nagy mázli, hogy a motorunk megjavításához szükséges fémhulladékot a legtöbb járgány motorteréből kinyerhetjük, így ha útközben le is robbanunk, elég egy kasztnit keresni, amiben többnyire találunk a javításhoz szükséges összetevőt. A szövetséges táborokban ugyan vásárolhatunk lőszert, de például hiába fekszünk le aludni pár órát, ez nem tölti vissza az életerőnket, ahogy a craftoláshoz szükséges holmikat sem vásárolhatjuk meg. A lényegesebb cuccokat a veszélyes kinti világból kell összeszednünk, ami miatt néha akaratlanul is rákényszerülünk arra, hogy elhagyatott házakat, éttermeket, bárokat és egyéb épületeket járjunk be az értékes loot keresése céljából.

ÉRTÉKELÉS

Hatalmas elvárások előzték meg, többben látatlanban már az év játékának kiáltották ki, de a Days Gone nagy ívben kerülte el a klasszikussá válás dicső ösvényét, hogy helyette a klisék, elmaradott megoldások és lerágott csont jellegű játékelemek elevenen falják fel.

TALÁLÁS: **71%**
TARTALOM: **79%**
JÁTÉKÉLMÉNY: **75%**

PRO

Erős posztapokaliptikus hangulat, epikus méretű Hordák, remek zene, korrekt craftolási rendszer, teljes magyar felirat.

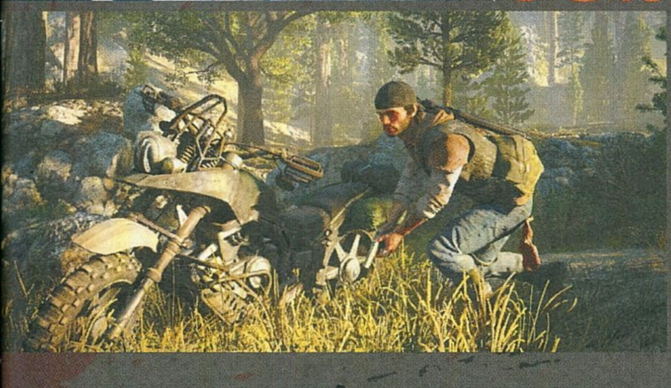
KONTRA

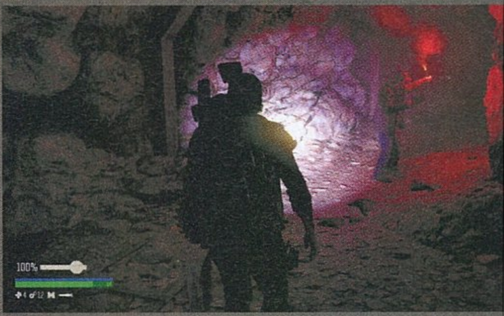
A játékmenet többéves lemaradásban van, elnyújtott, klisés történet, néha csúnyácska látvány.

73%

ELMARADT A TRÓNFOSZTÁS

A Days Gone ott fullad ki végérvényesen, mikor már több órányi játék után is ott kering a szánkban az a keserű érzés, hogy ezeket a játékmenetbéli elemeket bizony már láttuk máshol, méghozzá ezerszer jobban megvalósítva. A craftolás és a harcrendszer egy az egyben The Last of Us, csak épp ott sokkal nagyobb tétje volt a kevés lőszernek és az összegyűjthető alapanyagoknak. A nyomolvasást is rengetegszer láthattuk már más játékokban, sokkalta érdekesebben kivitelezve. Járgányunk fejlesztése, felspécizése és a benzinnel való utántöltögetése erős Mad Max-utánérzés, de ott meg tudták oldani, hogy a kannákat legalább magunkkal vihessük. Persze ebbe bele lehetne kötni, hogy az élethűség miatt választották ezt a folyamatos utántöltési rendszert a fejlesztők, de gondoljunk csak bele, mennyivel valószerűbb lett volna, ha a kannák a Mad Max-hez hasonlóan kiürülnének, a cipelés elvetését pedig már csak azért sem értem, mert Deacon egyébként előszeretettel pakol fel sok minden mást a motorjára.





A sztoriban kvázi a játék háromnegyedéig vajmi keveset tudunk meg a fertőzés eredetéről, elterjedéséről és utóhatásairól, és inkább hajaz az egész egy gyengébben megírt The Walking Dead-szezonra, amiben a drámai zenére A-ból B pontba elvándorlás sem fog újdonságként hatni azoknak, akik játszottak például a 2010-es Red Dead Redemptionnel. Míg a napfényben aránylag mutatós a látvány, addig az esti látkép egyáltalán nem fest túl szépen, emellett pedig rengeteg hibával és buggal, eltűnő textúrákkal, és beakadó NPC-kel találkoztam a tesztelés alatt, amiket remélhetőleg szépen apránként orvosolnak majd.

Levonva a konklúziót, a Days Gone az a fajta játék, amivel el lehet lenni ideig-óráig, de szinte minden egyediséget nélkülöz, máshol már minden elemét láttuk, a történet pedig néha annyira trash, hogy már én éreztem magam kínosan. A karakterek egyáltalán nem lettek kidolgozva (ennek ellenére a végjátékra addig épelméjű szereplőket állítanak be őrültnek – upsz, spoiler), és Deacon sem éppen túl szimpatikus, sőt néha, egy-egy megnyilvánulásánál már az volt az érzésem, hogy konkrétan szociopata. A Days Gone amellett, hogy teljesen magyar nyelvű (legalábbis egy korrekt felirat formájában honosítva lett), egyedül a Hordák miatt marad emlékezetes, miattuk megéri egy leárazás után belevetni magunkat ebbe a posztapokaliptikus motoros kalandozásba, de mikor megérkezik a The Last of Us Part II, már nem igazán fogjuk újra elővenni.

Pocket Cowboys: Wild West Standoff

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Baromi ritka, amikor egy alapvetően klasszikusnak számító játékmechanikát sikerül úgy felcicomázni, hogy a végeredmény mégis újnak, frissnek hasson. Kérdés, hogy a zsebkovbojoknak vajon sikerült ez a mutatvány?**

Kiadó: Foxglove Studios AB ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** foxglovestudios.se ■ **Megjelenés:** 2019.04.08. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

Igen. Bővebben: körökre osztott stratégiai játékokkal már rogyásig vannak a játékáruházak, éppen ezért talán ez az egyik legnehezebben megreformálható területe a játékiparnak. És van az a réteg (amibe én is beletartozom), akik a sokszor feleslegesen túlbonyolított opciók tárháza miatt tartják távol magukat ettől a műfajtól. Most viszont itt van a Pocket Cowboys.

A vadnyugati téma alapjáraton kedves apró kis szívemnek, és mivel mobilon eleve kevés említésre méltó játék foglalkozik ezzel, ezért leszami-lesz-alapon belevágtam a kalandba.
A programban banditákat alakítunk, és a brigádot folyamatosan bővítve haladunk előre a ranglétrán. A körítés nagyjából megegyezik a Clash Royale-ban megismertekkel, vagyis ládákat nyitogatunk, karaktereket fejlesztünk, és mindeközben minden egyéb apróságot gyűjtögetünk, amiket majd beválthatunk valamire, amitől jobb lesz nekünk. De az igazi mókát a játékmenet rejti.

Miután összeválogattuk a brancsot, bekerülünk a küzdőtérre. Itt egy darab karakterrel vagyunk jelen, akárcsak a másik három ellenfelünk, de miután elhullunk, választhatunk, hogy kivel térünk vissza a csatamezőre. Három akcióból választhatunk, ezek pedig a mozgás, újratöltés és támadás. Mindenki egyszerre határozza el, hogy mit szeretne lépni, és így kell valamilyen formában lekapnunk a többieket. Aki először éri el a három killt, az nyer. Minden karakter más tulajdonságokkal rendelkezik, és például egyikük csak egyet tud lőni, mielőtt újratöltene, de az a lövés több mezőt is beterít. Mások hosszabban tudnak mozogni, távolabb lőnek, vagy épp kombinálják a leírtakat.

Taktikázásra tehát bőven van lehetőség. Lehet persze vaktában is vagdalkozni, de ez a stratégia egyáltalán nem kifizetődő, és ez is inkább csak szerencse kérdése. Ha viszont ráérzünk a dologra, és már átlátjuk, hogy mikor mit érdemes lépni, akkor fedi fel a játék a valódi arcát. A Pocket Cowboys tehát sikeresen kavarta fel a műfaj állóvizét, és számomra külön öröm a vadnyugati tematika. Van lehetőség alkalmazáson belüli vásárlásra is, de ezt az opciót nem tolják folyton az arcunkba. A játék pedig sokkal több, mint egy kellemes meglepetés, és akár hosszú távon is berendezkedhet a telefonokba. ■

85%

Full Metal Monsters

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Gondolkodtál már azon, hogy milyen lehet tökig felfegyverzett dinoszauruszok hátán vágtatni, miközben próbálsz győztesként kikecmeregni a golyózápor kellős közepéből? Igen? Hát akkor a Full Metal Monsters a te játékod!**

Kiadó: Azur Games ■ **Platform:** Android ■ **Link:** https://azurgames.com/ ■ **Megjelenés:** 2019.03.31. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

Nem akarok túl nagyot lódítani, de lehet, hogy muszáj lesz. Emlékeim szerint a Mechwarrior-széria indította el annak idején ezt a stílust, vagy legalábbis az tette ismertté. És a recept nagyjából itt is ugyanaz: gépszörnyek helyett dinoszauruszokon kell vágtáznunk, miközben cuki kis kedvencünket felszereljük mindenféle remek, tömegpusztításra kiválóan alkalmas gépágyúval, majd hasonszőrű társainkkal egybe kovácsolódván harcba indulunk.

Nem rakétatudomány a játék, de nem is kell annak lennie. Igazából egy csapatalapú lövöldével van dolgunk, ami úgy sacc per kábé 80-90 százalékban megegyezik az előző számban bemutatott Frag: Pro Shooterrel. Azaz adott két csapat, és egy relatíve egész nagy arénában kell levadásznunk a számunkra kevésbé szimpatikus egyéneket. Majd miután az adott banda összes tagja kifogy a respawn lehetőségekből, veszít. Merthogy lovasokat is vennünk kell, és ahány lovasunk van, annyi életünk. Nyerni tehát úgy tudunk, ha halomra gyilkolunk mindenkit, vagy ha elfoglaljuk az összes ellenőrző pontot. A harmadik lehetőség pedig, hogy az nyer, aki az idő lejárta után több ilyen pontot birtokol.

Elsőre picit kevésnek bizonyul a beállítások száma, mivel a fejlesztési képernyőn kívül csak egy Battle gomb található a főmenüben. De jobban belegondolva ez bőven elég egy gyors adrenalinrohamra. Fejlesztgetjük a dinóinkat, azok fegyvereit, majd lövöldözünk egy sort. Szóval az alkotók remek érzékkel dobáltak ki minden sallangot. A grafika pedig teljesen rendben van. Választhatunk 30 és 60 fps között, de a játék nálam mindkét esetben hajlamos volt a szaggatásra. Ugyanakkor ez nem von le semmit az élvezeti értékből.
A harcok szerencsére pergősek, és mivel minden dinó más-más speciális tulajdonsággal rendelkezik, igazából még csak repetitívnek sem nevezhetjük a meneteket. Mivel aránylag friss játékról beszélünk, a játékostársak összeverbuválása a harcok előtt beletelik jó pár másodpercbe (nálam előfordult a félperces várakozási idő is), de az idő előrehaladtával ez jó eséllyel javulni fog. A Full Metal Monsters remek móka, de nem kínál túl sok lehetőséget, és ezért egy idő után a saját korlátai áldozatává válhat. ■

75%

FPS Battle 2019

[ÍRTA **RAPCSÁK**] **Egyszerűen imádod, amikor a repülőgépből kiugorva az arcodba csap a hideg szél, miközben megpróbálsz megfelelő landolási helyet találni? Beleborzongsz, amikor földet érve megugrik a pulzusod, mert tudod, hogy a szigeten csak magadra számíthatsz és minden sarkon veszély leselkedik? Akkor keress valami mást…**

Kiadó: Timuz Games ■ **Platform:** Android, iOS ■ **Link:** http://www.timuz.com/ ■ **Megjelenés:** 2019.04.04. ■ **Ár:** Ingyenes (játékon belül vásárlás)

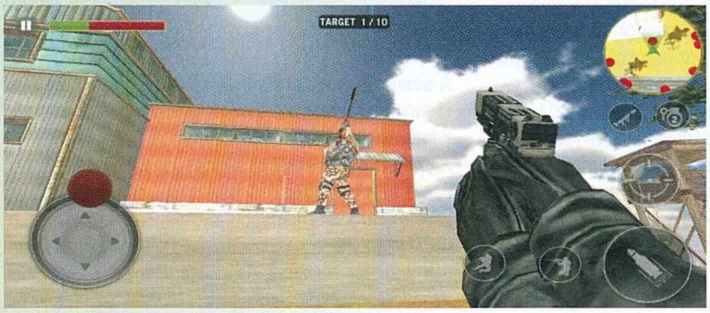
Egy ideje érdekel már a marketing, és ahogy egyre jobban beleásom magam a témába, rá kell jönnöm, hogy sokszor én is a gonosz reklámügynökségek áldozata vagyok. Mert hiába tűnik valami ártatlan kis semmiségnek, végül kiderül, hogy az bizony remek marketingfogás.

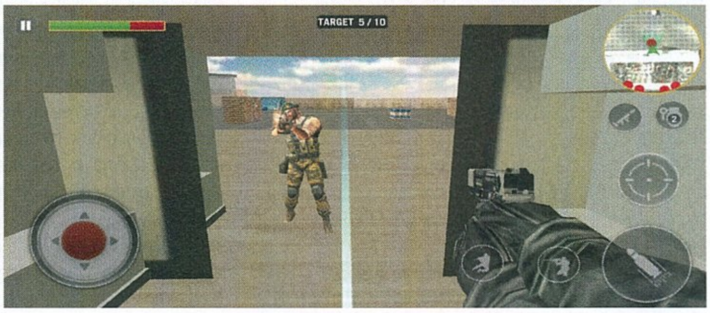
De hogy jön ez most ide? Miután feltelepítettem az alkalmazást, az indulás utáni első másodpercben bedobott egy jó 45 másodperces reklámot. És ha ez nem lenne elég, a következő lépése az volt, hogy miután eljutottam a főképernyőig, a játék felajánlotta, hogy vegyem magamhoz az összes fegyvert. Igen ám, de ha nem figyelek, akkor ez kemény 36 000 forintomba került volna. És itt főleg azok vannak veszélyben, akiknél az egy koppintásos fizetés van beállítva.

Arról nem is beszélve, hogy a program úton-útfélen reklámokkal borzolja a szerencsétlen játékos idegeit. Ráadásul nem is rövidekkel. Bármit csinálunk, az biztos, hogy a jutalmunk egy reklám lesz. És akkor jöjjön maga a játék. A grafika valami förtelem, az animációk nevetségek, a hangok meg inkább csak zajok. A játékmenet egy vicc. Kidobnak minket egy hatalmas szigetre, ahol ki kell iktatnunk 10 ellenfelet. Ilyenkor két lehetőség van: vagy percekig csak kóválygunk, mert nem találunk senkit, vagy jobb esetben egyszerre szabadul ránk a teljes kompánia.

Az FPS Battle 2019, mint játék, teljes kudarc, ugyanakkor egy remek marketingfogás. A lelkes felhasználó letölti ezt az izét, és a brutálisan gyenge akció mellett a nyakába kap egy szakajtónyi reklámot és fizetési lehetőséget. Igazából azt is el tudom képzelni, hogy maga a játék teljesen mellékes volt, és csak egy újabb felületet akartak létrehozni, ahol jó pénzért tudják értékesíteni a reklámokat. Szóval csak óvatosan az ehhez hasonló termékekkel, mert sajnos kezd mindennapi jelenséggé válni ez a fajta konstrukció. ■

10%



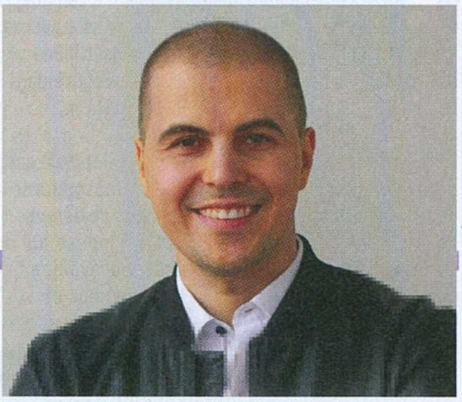


DEMOSCENE

Márta Krisztián – A kreativitás demonstrációja

[ÍRTA ASTRODAVE]

HOGY A SZÁMÍTÓGÉPET NEM CSUPÁN JÁTÉKRA LEHET HASZNÁLNI, ARRA ALIGHANEM A DEMÓK (VALÓS IDEJŰ PREZENTÁCIÓK) JELENTIK A LEGJOBB PÉLDÁT, HISZEN EGY-EGY EFFÉLE ALKOTÁS REMEK LEHETŐSÉGET NYÚJT A MŰVÉSZI ÖNMEGVALÓSÍTÁSRA ÉS A TECHNIKAI TUDÁS TOVÁBBFEJLESZTÉSÉRE.



Habár a legtöbb játékból létezik demó verzió is, a demoscene teljesen másról szól, a számítástechnika világában egy valódi szubkultúrát képez. A színtér célja, hogy a magukban kreativitást érző művészeknek grafikai, zenei vagy programozói területen biztosítson teret képességeik megmutatására. A demózás történetéről Márta Krisztiánnal (Murphy) beszélgettünk, aki több évtizede a scene tagja, számos csapatban fordult már meg coderként és grafikusként, mindemellett korábban a legnagyobb hazai játékfejlesztő cégeknek is dolgozott.

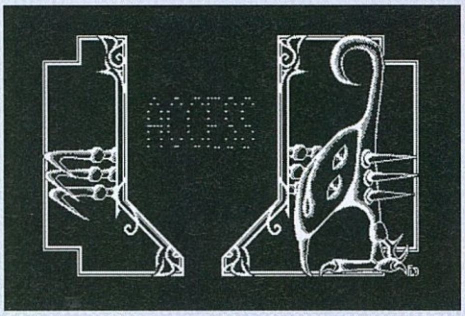
A demózás gyökerei egészen régre nyúlnak vissza, egészen a korai játékokig, amelyek elején kezdetben egyszerű, majd egyre látványosabb effektek bukkantak fel. Mi volt a céljuk ezeknek a fokozatosan egyre komplexebbé váló animációknak?
Az első játékok piacra kerülésével jelentek meg az első szoftverkalózok is, vagy ahogyan mi hívjuk őket, crackerek. Ők törték fel és terjesztették a programokat. Ahogy egyre több idő és tudás kellett a játékok védelmének feltöréséhez, úgy fokozatosan megjelent a srácokban az igény, hogy ezt ne névtelenül tegyék, és munkájuk után valamiképpen begyűjtsék az elismerést. Így elkezdtek a játékok elé egyszerű címképernyőket pakolni, ahol hirdették, hogy az adott játék védelmét ők törték fel. Maga az intro elnevezés is abból származik, hogy a játékok kvázi ezekkel a „bevezető” képernyőkkel indultak. Természetesen mindezt álnéven csinálták, tőlünk nyugatabbra már a '80-as években is illegális dolog volt a szoftverek másolása.

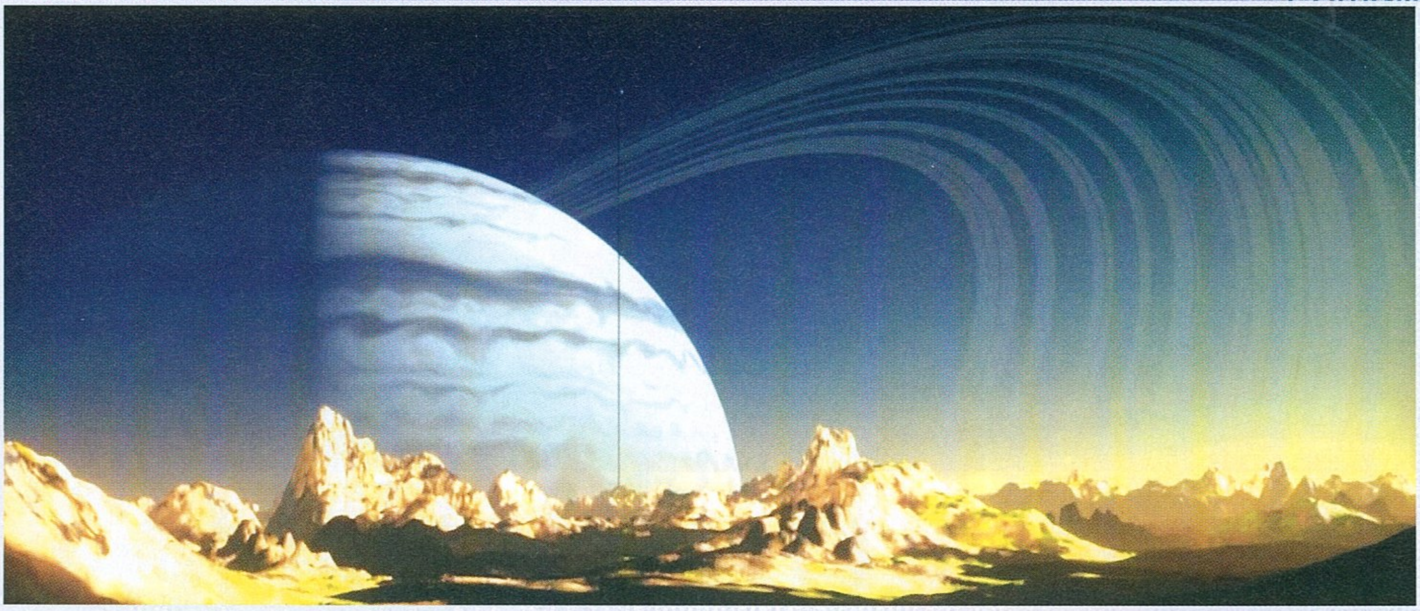
Ezek a kezdőképernyők idővel egyre összetettebbé váltak, és elvárás lett, hogy zene is szóljon melléjük, a csapatok között pedig kezdett kialakulni egy újabb verseny. Már nemcsak azon vetélkedtek, hogy ki tud gyorsabban megtörni egy játékot, vagy ki tudja jobban elterjeszteni az ő verzióját, hanem azon is, hogy kinek vannak jobb crack intrói. Innen már csak egy lépés volt, hogy egyes crackerek azt mondják, ők ugyan imádnak látványos dolgokat programozni, de a játékok törése nem igazán érdekli őket, ezért nekiálltak demókat készíteni, pusztán azért, hogy megmutassák, mire is képesek. Valahol itt születhetett meg a demoscene.

A demózás iránt érdeklődők leginkább partikon találkoztak egymással. Mikor kezdtek igazán komoly rendezvények szerveződni?
A skandináv országokhoz képest pár év késéssel robbant be itthon a demoscene, de '93-ban már itthon is volt 500 fős rendezvény. Létszámban a csúcs a '96-'98-as időszak volt, akkoriban a nagyobb partikon 1000 fölötti létszám is összejött. Természetesen nem mindenki volt aktív demoscener; először sokan a játékok másolása miatt jöttek, később pedig a versenyek részeként tartott LAN partik vonzottak be sok új embert. Manapság is sokan jönnek a rendezvényekre, olyanok, akik nem is feltétlenül demóznak, azonban a társaság, a demók jelenléte, maga a hangulat vonzza őket.

„AKADNAK SZUPER CSAPATOK EGYETLEN PROGRAMOZÓVAL ÉS EGY ZENÉSZSZEL, MÁSOK PEDIG KOMOLY PROJEKTKÉNT FEJLESZTIK A DEMÓIKAT.”

Hogyan kell elképzelni egy efféle demó partit? Milyen események, versenyek zajlanak?
A legtöbb buli általában péntek délutántól vasárnap





délig tart egy művelődési házban. Az első nap inkább a ráhangolódás és a személyes hálózat fenntartásának időszaka: koncert vagy DJ dolgozik a hangulaton, illetve korábbi demók vetítése megy. Ilyenkor bőven van idő csevegni a régi ismerősökkel, megvitatni, ki milyen indulókról tud. Az egész alapvetően laza hangulatú, és azért fogy némi alkohol is.

A második napon kora délutántól indul be igazán az élet, ilyenkor szakmai előadások és az első versenyek zajlanak, ezek általában a zene, grafika és fotó kategóriában vannak. Fontos megjegyezni, hogy a zsűri maga a közönség, tehát aki vett belépőt, az szavazhat is.

Este pedig több blokkban jönnek a legfontosabb kategóriák: a játékfejlesztő-verseny, a különféle méretű intrók, az animációk és a demók. A szünetekben pedig megy a produkciók megvitatása, és a parti tömegközéppontja újra a büfé lesz. A versenyek után pár órával érkezik az eredményhirdetés és a díjátadó, majd idő és energia függvényében tovább bulizunk vagy hazaindulunk.

Legtöbbször még legalább egy hétig a parti indulói képezik a témát a Hungarian Demoscene közösségi csoportban. *(nevet)*

Melyik volt a legnagyobb jelentőségű, vagy legnagyobb nézőszámú összejövetel magyar és nemzetközi szinten?

Nemzetközi szinten a legfontosabb a Revision demoparty Németországban. Ezt minden évben a húsvéti szünetben tartják kb. 1000 látogatóval. Ez egy 100%-osan demoscene esemény, ahová a világ túlsó feléről is elutazik a keménymag. Sokan hónapokat készülnek rá, az év legjobb demói, intrói rendre itt jelennek meg. A másik nagyon jelentős parti az Assembly Finnországban. Ezt '92 óta minden évben megtartják 4-5000 résztvevővel. Mára a demoscene jelentősége jóval kisebb lett, sokkal inkább egy pezsgő, geek fesztivállá alakult. A demo compók mellett vannak komoly e-sport versenyek és mellette sok egyéb látnivaló: Robo Wars, Cosplay, 150 négyzetméteres VR aréna, technológiai előadások, szóval hatalmas buli.

Itthon a Function a legjelentősebb parti, kb. 350 ember fordul meg rajta minden évben. A hazai scene nagy része erre tartogatja a muníciót, de sokszor hoznak igazi gyöngyszemeket német, skandináv vagy lengyel csapatok is. 256 byte intró kategóriában például a Function mezőnye a legerősebb világszinten is. A másik nagy múltú hazai demoscene esemény az Árok party. Ezt nyaranta tartják, és ezen a hazai Commodore, illetve más retró gépek legkomolyabb tudoraival tudsz összefutni. Belegondolni is furcsa, hogy már több mint 20 éve létezik ez a parti, de a lelkesedés nem csökken sem a szervezők, sem a résztvevők részéről. Tavaly is igazán döbbenetesen tehetséges indulók voltak a versenyeken.

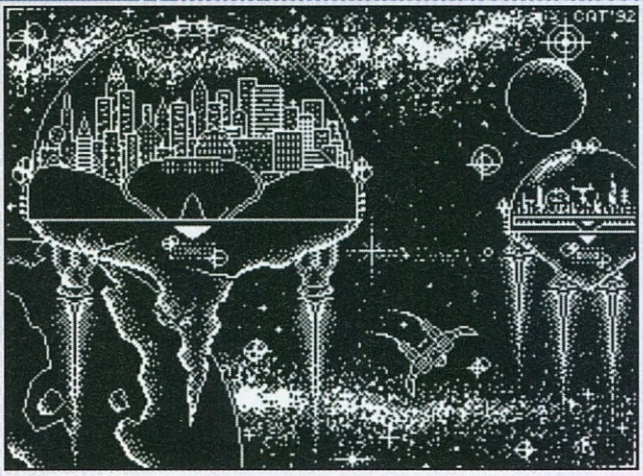
Általában hány főből áll egy csapat? Milyen szerepekre van szükség egy demó teamben, és nekik nagyjából mik a feladataik?

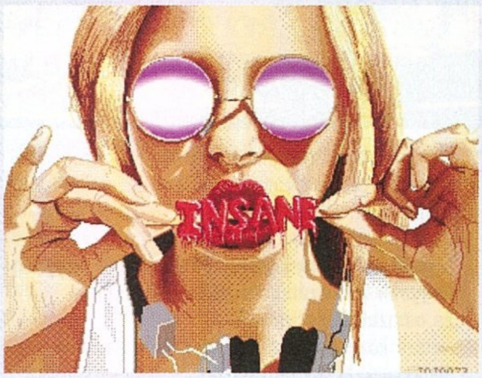
Elég széles a spektrum: van, aki szólóban dolgozik, léteznek 2-3 fős csapatok, és van néhány nagy múltú társaság, ahol több tucatnyi tag is van. A három fő pozíció a coder, a zenész és a grafikus, de persze ahogyan a játékoknál, úgy a demóknál is sokan specializálódtak valamilyen alterületre.

Programozók közül van, aki inkább látványeffekteket szeret írni, mások a rendszereket, és van, aki inkább arra fókuszál, hogy eszközöket adjon a grafikusának. Egyes grafikusokhoz a modellezés áll közelebb, mások inkább animálni szeretnek, akadnak Photoshop-mesterek, és van, aki rendez, utóeffektez. Idő és stílus függvénye, hogy ki hogyan dolgozik. Akadnak szuper csapatok egyetlen programozóval és egy zenésszel, mások pedig komoly projektként fejlesztik a demóikat, egymás közt pontosan leosztva a feladatokat és követve, hogyan is állnak a parti dátumához képest – ez egy igazán összetett produkcióhoz szükséges is. Elképzelhető, hogy egy nagyszabású demón vagy 64k intrón 4-5 coder is dolgozik.

Milyen típusú demók léteznek, és azoknak mik a követelményeik?

A legelterjedtebb a klasszikus demo, ahol viszonylag kevés kötöttség van: PC esetén egy modern gépen kell futnia valós időben. Emellett a 64k és a 4k intrók a legelterjedtebb kategóriák, ez esetben (ahogy a nevük is mutatja) mindössze 64 vagy 4 kilobájt méretű futtatható fájlban kell elférniük a készítőknek. A legjobbak egyébként már egy 4k intróba is bele tudnak gyömöszölni több perc látványos animációt, szuper zenével.





A hagyományos számítástechnika léptékével már ezek is alig értelmezhető méretű programok, de léteznek 256 byte intrók is. Érzékeltetésképpen: egy SMS vagy Twitter-üzenet is pillanatok alatt hosszabb lesz, mint 256 byte. Az elmúlt év trendje, hogy már ezek közül is egyre több zenél, ami már végképp a sci-fi kategóriába tartozik.

Melyek a legnépszerűbb platformok a PC-n kívül? Vannak demók konzolokra, netán mobileszközökre, vagy inkább a retró gépek számítanak a legnépszerűbbeknek?

A Wild demó kategória az, ahová bármilyen, a fenti műfajokból kieső produkciót beadhatsz. Itt gyakoriak a konzolokra és mobiltelefonra írt demók, előkerülhetnek a tuningolt retró gépek, teljesen vagy részben saját építésű hardverek és az egyéb elborult dolgok. Példának okáért készült már demo bankautomatára, oszcilloszkópra, vagy éppen ezeréves, kvarckijelzős vezetékes telefonra is.

A PC mellett azok a retró gépek igazán népszerűek, amelyeken már az aktív korukban is volt scene élet: C64, Amiga, ZX Spectrum, Atari. Néhány tucatnyi aktív közösség nagyjából minden retró gép körül csoportosul. Modern konzolokon sem a demo fejlesztése, sem a terjesztése nem triviális kérdés, talán ezért készülnek inkább a 16-32 bites éra gépeire demók. Azokon viszont nagyon meglepő dolgokkal lehet találkozni.

Mely műveket emelnéd ki a különböző gépekre, amelyek egy laikus számára megmutathatják, mire is képes egy demó?

PC Demo:
- Number one/Another one by CNCD/Fairlight
- Block One by Fairlight & Cocoon 2018
- For your love by Andromeda Software Development

64k intro:
- When Silence Dims The Stars Above by Conspiracy
- Bros before foes – Poo-Brain ft. Logicoma

8k intro:
- One Of Those Days – Loonies

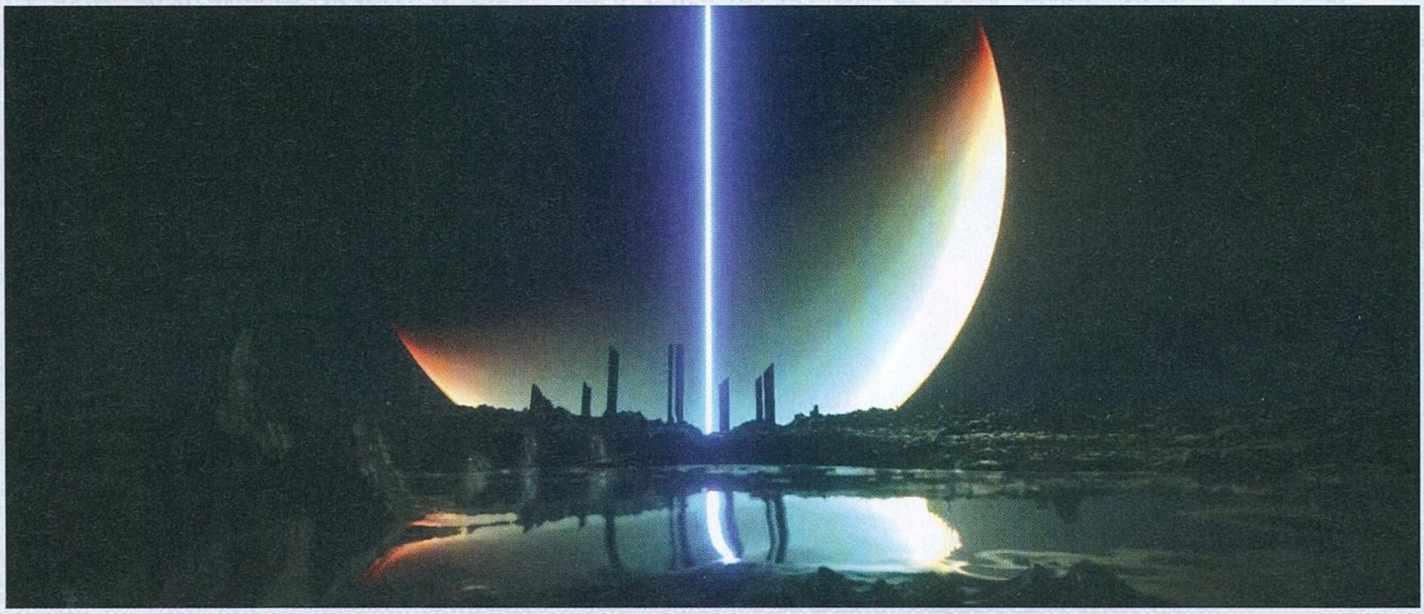
4k intro:
- 2nd stage BOSS - 0x4015 & YET11
- Unprogress by Fairlight

C64 demo:
- Uncensored by Booze Design
- The Star Wars Demo by Censor Design

Sega Saturn:
- Overdrive 2 by TiTAN

Miképpen lehet egy-egy demóalkotáshoz hozzájutni? Ezekért kell fizetni vagy ingyenesek?

A demók mindig is ingyenesek voltak, hiszen a demókészítés mögötti mozgatórugó a hírnév szerzése a scenén belül, valamint a meghökkentés. Ha új vagy a témában, legegyszerűbb, ha beírod a YouTube-on, hogy „demoscene", és kattintgatsz arra, ami megtetszik. De azt is fontos észben tar-



tani, hogy ezek eredetileg nem videók, hanem valós időben futó programok – sokszor az egész látványért (esetenként még a zenéért is) egyetlen jól megírt algoritmus felel.

Éppen ezért az a legjobb, ha valóban „real time" nézed a demókat, hiszen arra készültek, hogy megizzasszák a számítógépedet. Ha letöltenél demókat, akkor a Pouet.net nevű portálon érdemes körülnézned. A demoscene elmúlt 35 évében született demókból szinte mindent megtalálni ott.

Persze pusztán az online lét sosem fogja azt az élményt nyújtani, amit egy demoparty. Nagyon más a kommenteket olvasgatni, mint az az érzés, amikor a grafikádat vagy demódat 10 méteres vásznon látod kivetítve, és közben több száz ember tapsol. A partik a versenyek miatt izgalmasak, mindig megy a tanakodás, hogy vajon kik indulnak még, és milyen esélyed lehet mellettük. A „konkurens" coderekkel, grafikusokkal és zenészekkel is teljesen más élőben megvitatni a szakmai fogásokat, mint mondjuk, egy Facebook csoportban.

„PÉLDÁNAK OKÁÉRT KÉSZÜLT MÁR DEMO BANKAUTOMATÁRA, OSZCILLOSZKÓPRA, VAGY ÉPPEN EZERÉVES, KVARCKIJELZŐS VEZETÉKES TELEFONRA IS."

Hazai és nemzetközi szinten manapság menynyire van szem előtt a demoscene a kezdeti időszakhoz képest? Alakulnak még új csapatok? Ismersz esetleg olyanokat, akik már több évtizede aktívan jelen vannak?
Kevésbé van szem előtt, mint a '90-es években, amikor scene partyra járt mindenki programokat másolni vagy LAN-ozni, és emiatt önkéntelenül is találkozott demókkal. Illetve ha ekkoriban csináltál egy zenét vagy grafikát, akkor logikus lépés volt beadni egy demopartin, hogy lásd, mennyire tetszik az embereknek. Manapság csak feltöltöd YouTube-ra vagy SoundCloudra, vagy megosztod a munkád a közösségi oldalakon, és rögtön jön is a közönség részéről a visszajelzés. Szóval nagyon kinyíltak a lehetőségek az alkotók előtt, és ezért a demoscene-re kevesebben találnak rá.

Mindig jönnek új csapatok, és olyanok is sokan vannak, akik pár év kihagyás után térnek vissza. Emellett persze van néhány csapat, amelyik változó felállással, de már egy vagy akár több évtizede ontja magából a demókat.

Mi motiválja a demo scene tagjait, hogy egyre újabb dolgokat hozzanak létre? Mivel ez egy szubkultúra, valószínűleg az anyagi megbecsülés nem fő szempont. Merre lehet vagy érdemes továbbfejlődni?
A motiváció sokféle lehet. Akadnak, akik valami szórakoztatót akarnak csinálni, mást a versenyszellem motivál, van, aki meghökkenteni akar vagy épp csak megmutatni a vizuális ötleteit. Egyébként nagyon ajánlom a Vakondok 2: demoscene című dokumentumfilm megtekintését, ami kiválóan átadja a demopartyk hangulatát, és megmutatja, hogy miért is tudnak annyira rákattanni az emberek.

Az pedig csak rajtad múlik, hogy merre lehet továbbfejlődni. A coderek és grafikusok jellemzően ezt csinálják a munkahelyükön is. Nagyobb informatikai cégeknél vagy filmtrükkös stúdiókban könnyű összefutni veterán scenerekkel a Facebooktól a Pixarig, de a demoscene technikailag a játékokhoz áll a legközelebb, éppen ezért szinte minden egyes magyar játékcégnél dolgoznak scenerek is. Olyan európai játékfejlesztő csapatok alapítói között találni demoscenereket, mint például a Remedy (Max Payne-sorozat), SuperCell (Clash of Clans), Rovio (Angry Birds), vagy éppenséggel a DICE (Battlefield-széria).

Demoscenerek alapították a Notch nevű startuppot is, amiről talán kevesen hallottak, ám szinte biztos, hogy már látták használat közben. A Notch tulajdonképpen egy nagyon fejlett demószerkesztő, amit háttér-vizuálokhoz használnak többek között színházakban, kiállításokon, tévéműsorokban, koncerteken, fesztiválokon és videoklipekben is. Olyan világsztárok koncertjén vetették már be, mint U2, Coldplay vagy JayZ.

Amennyiben valaki kedvet érez magában, mondjuk, a zeneszerzéshez vagy rajzoláshoz, és szívesen tagja lenne a scene-nek, hogyan léphet be egy csapatba? Vagy miképp alakíthat saját teamet?
Első lépésként ajánlom a „Hungarian Demoscene Community" Facebook csoportot, ahol bármilyen kérdésedre választ fogsz kapni, és biztosan nem maradsz le a következő partikról sem. Igazából nincsen semmiféle formális szabály: akkor vagy demoscener, ha annak gondolod magad. Valójában a csapat alapítása is annyiból áll, hogy eldöntitek a haverokkal, hogy együtt csináltok valamit.

Az egész közeg nagyon befogadó, a partikra belépésnek sem feltétele, hogy indulj a versenyeken. Tehát eljössz egy rendezvényre, megnézed a compókat, dumálsz pár jó fej emberrel, és legközelebb már azt fogod érezni, hogy jönnöd kell. Ha pedig eljössz, akkor nem akarsz majd üres kézzel jönni, hanem indulsz is valamelyik kategóriában.

Köszönjük az interjút!

RADAR ALATT

Indie hírek, bemutatók és tesztek

[ÍRTA POZANDR] Gyakran esik szó arról, hogy a videojáték lehet-e művészet? Mi a művészet fogalma? Noha nincs egységes, mindenki által elfogadott definíció, azt nyugodtan lehet mondani, hogy olyan alkotás, ami hat az érzékeinkre, érzelmeinkre, világlátásunkra. Időről időre pedig olyan játékok is megjelennek, amik képesek ezt a magasabb célt elérni, elég csak a 11-11: Memories Retoldra gondolni, ami különleges, festményszerű tálalásával ragadta meg a kritikusokat és a játékosokat. A mostani ajánlónkba is bekerült egy ilyen jellegű program, ami nem kevesebbet kínál, mint egy régészeti munkát, egy világokon átívelő kalandot, amelyben nem kisebb a feladat, mint egy ősi nyelv megfejtése. Érdekesen hangzik, igaz? Erről és még néhány más független címről is olvashattok, ezúttal ráadásul az általános minőséggel sem volt komolyabb gond, szóval lehet örülni, válogatni, játszani!

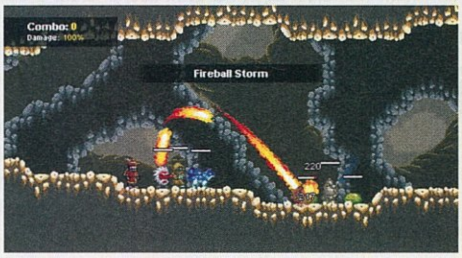
Monster Sanctuary

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: MOI RAI GAMES - MEGJELENÉS: NINCS INFORMÁCIÓ. - ÁR: NINCS INFORMÁCIÓ.

A Moi Rai Games egy apró német stúdió, melynek első játéka, a Monster Sanctuary egy kétszemélyes projekt. Hogy miről van szó? Egy Metroidvania stílusú programról, amit a fejlesztők a Pokémon-franchise stílusjegyeivel vegyítettek – persze úgy, hogy abból ne legyen bírósági per. Ennek megfelelően kellemes, színes program ez, ami elé a gyerekeket is le lehet ültetni, annak pedig különösen örülünk, hogy a kétszemélyes fejlesztés nem látszik rajta.

Ez persze egyáltalán nem meglepő, hiszen a Moi Rai vezetője az a Denis Sinner, aki olyan szériákon dolgozott, mint a Might and Magic és a Tropico, ezek azonban teljesen különböznek a Monster Sanctuarytól. A játék története szerint az emberek és a szörnyek egy távoli földön egymás mellett élnek, és amíg a vad szörnyek veszélyesek az emberekre, azok, amiket emberek neveltek, segítik és szolgálják őket. A Moi Rai Games alkotásának főhőse egy ősi família leszármazottja, akinek tovább kell vinnie a családi örökséget. A Monster Sanctuary az állatok gyűjtéséről, képzéséről, gondozásáról szól, megfejelve mindezt a metroidvaniás felfedezéssel, platformjátékkal, és a körökre osztott harccal. Az első szörnyre gyorsan szert tehetünk, majd a játék előrehaladtával egyre több és több cuki állattal gazdagodhatunk, amelyek mind-mind különböző képességekkel rendelkeznek. Az egyik a



földalapú támadásokban erős, a másiknak pedig a szélalapú sebzéssel szemben nincs esélye. Ahogy a Pokémon-címekben, itt is rengeteg dologra megtaníthatjuk társainkat, elláthatjuk őket különböző tárgyakkal, amelyek a statisztikákra lehetnek hatással. A harc és a felfedezés között megismerhetjük a Monster Sanctuary világát, beszélgethetünk más karakterekkel, akik sokszor tippeket is adnak a kalandok alatti túléléshez. A Moi Rai alkotása színes, kellemes pixelart grafikát, jó zenét kínál, a játékmenet pedig már az első pillanatban megragadja az embert, hogy utána ne is engedje el. Pokémon-rajongóknak kötelező cím lesz, az ismert receptet önti új köntösbe, amit egyaránt élvezhet kicsi és nagy, akár rövidebb, akár hosszabb időn keresztül. A próbaverzióval nem voltak komolyabb gondok, így ha jó áron jelenik meg a Monster Sanctuary, igazi siker válhat belőle. Megérdemli.

Chernobylite

PRÓBAKÖR

FEJLESZTŐ: THE FARM 51 - MEGJELENÉS: 2019 ŐSZE (EARLY ACCESS) - ÁR: NINCS INFORMÁCIÓ.

Csernobil, Ukrajna. A világ második legnagyobb atomkatasztrófájának helyszíne, ami a 20. században emberek százezreinek tette tönkre az életét. A szovjet vezetés titkolózása miatt a közeli Pripjatyban élő embereket csak napokkal a katasztrófa után kezdték kitelepíteni, az elmúlt évtizedekben a város és az azt körülvevő terület pedig a civilizációs pusztulás jelképe lett... Tökéletes téma az összes játékfejlesztőnek.

Érdekes módon azonban a stúdiók nem igazán használják ki a Csernobilban rejlő lehetőségeket, hiszen a mindenki által ismert S.T.A.L.K.E.R.-sorozaton kívül csak pár kisebb, alacsonyabb minőségű játék (pl. Chernobyl: Terrorist attack) született az elmúlt években. A The Farm 51, a World War 3, a Get Even és néhány más játék fejlesztője azonban most úgy döntött, hogy egy soha nem látott szemszögből mutatja be a Tiltott Zónát a játékosoknak. A kickstarteres demó, amit elsőként próbálhattunk ki, egy ígéretes játék képét mutatja, noha nyilvánvalóan rengeteg munka van még a fejlesztők előtt. A programban keveredik az idegen és az emberi környezet/stílus, erről már a demó legelején meg lehet győződni, hiszen óriási, többszintes labirintusokban, portálokon keresztül lehet elérni Csernobil és a Zóna egyes területeit. Ezek igazán jól festenek, a főszereplő bázisán, a Zóna nyitott-zárt vidékén tökéletesen lehet látni az évtizedes pusztulást, ráadásul a fejlesztők az olyan apróságokról sem feledkeztek meg, mint a szovjet-orosz propaganda poszterek. Zóna nincs harc és túlélés nélkül: előbbi meglehetősen fapados, a gunplay egyelőre nem túl jó, az ellenfelek csak a fejlövésből értenek, míg a játék túlélő része az évek óta megszokott formulát követi. A környezet szkennelése megmutatja a gyűjthető dolgokat, amikből gyógyszert és sok más dolgot lehet fabrikálni. A Chernobylite technikai oldala jelenleg a játék leggyengébb része: többször lefagyott, esetleg nem reagált a megszólított NPC, így csak a program bezárása és újraindítása után lehetett folytatni a kalandot. A narratíva viszont megfelelő, így ha a fejlesztők az EA-verzió kiadásáig javítják a fenti dolgokat, akkor a támogatók megláthatják, hogy bőven van potenciál a Chernobylite-ban. Remélhetőleg a Farm 51 képes az elvárásoknak megfelelni, és 2020-ban végül egy jó játékot kapunk.

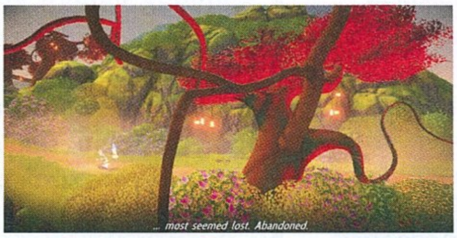
Heaven's Vault

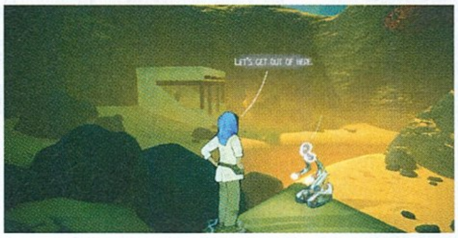
FEJLESZTŐ: INKLE LTD. - MEGJELENÉS: 2019.04.16. - ÁR: 22 EURÓ (KB. 7000 FT)

Az inkle 2015-ben adta ki a minimalista stílusú 80 Days című alkotást, ami mobiltelefonon azonnal siker lett. Ez nem is csoda, hiszen a kicsi angol stúdiót két tehetséges fiatal alapította, akiket az vezérel, hogy játékaikban a történetmesélés és a gyönyörű dizájn álljon a középpontban. Ezt a célt tökéletesen kiszolgálja legújabb játékuk, a Heaven's Vault, melyben mind a kettő elem olyan erőteljesen van jelen, hogy azt a játékos csak értékelni tudja.

A Heaven's Vault a távoli jövőbe vezeti el a játékost, egy narratíva vezérelte kalandra, amelyben egy régésznő, Aliya Elasra különleges feladatot kap: a Nebula csillagköd rengeteg világát végigjárva meg kell találnia egy tudóst. Ez persze csak a munka egyik fele, hiszen archeológusként Aliyanak még egy ősi nyelvet is meg kell fejtenie – ebből és a beszélgetésekből lehet megismerni a Heaven's Vault világának történetét, azt, ami játékosként mi magunk alakítunk választásainkkal, döntéseinkkel, az egyes világok lakóihoz való hozzáállásunkkal. Az útközben megszerzett ismereteket a játék fokozatosan kirajzolja az idővonalon, amelyet bármikor el lehet érni. A történet a Heaven's Vault legerősebb fegyvere, így akik szeretik a mély, elgondolkodtató, sőt filozófiai kérdésekkel tarkított játékokat, garantáltan nem fognak csalódni. A sztorit fokozatosan fedi fel az inkle, ugyanakkor nem kell minden apró morzsát megtalálni az egyes helyszíneken, Aliya és robot segítője, Six már minimális felfedezések után is megtalálhatják útjuk következő állomásait. Ezeken az állomásokon a sci-fi jelleg nem nagyon érződik, a közel-keleti hatás annál inkább, ez pedig hihetetlenül hangulatossá teszi a játékot. A 3D-s helyszíneken 2D-s kézzel, ugyanakkor művészien megrajzolt karakterek mozognak: az irányítást és az animációkat szokni kell, de egyediségükhöz nem fér kétség. Azonban a Heaven's Vault sem tökéletes játék. Vannak olyan elemei, amik kezdetben érdekesek, később már unalmassá válnak. Az erős angol nyelvtudás elengedhetetlen a játék történetének a megértéséhez, szinkron nem mindenhol van, de ezt leszámítva nincs gond a Heaven's Vaulttal. Egy ősi, nem létező nyelv kitalálása már maga is művészet, ami nagyszerűen hozzájárul Nebula titkokkal, mondanivalóval teli történelmének megértéséhez.

90%





Supraland

FEJLESZTŐ: SUPRA GAMES - MEGJELENÉS: 2019.04.05. - ÁR: 20 EURÓ (KB. 6400 FT)

A Supra Games egy német stúdió, amely tavaly a Kickstarteren szeretett volna pénzt gyűjteni, de a start után törölte a gyűjtést. A játék ennek ellenére elkészült, a csapat pedig tökéletes stratégiát választott a marketinghez. Nagy, nyílt világú programokkal hasonlítja össze a Supralandet, kijelentve, hogy amíg a Skyrim területe 37 km2, a GTA 5-é pedig 130, addig a saját alkotásuké mindösszesen 9 m2. Igen ám, azonban Supraland lakóinak ez a 9 m2 is egy teljes világ, ami tele van titkokkal.

Ezt a játék főszereplője már a 10. percben megtapasztalja. Supraland ugyanis egy gyermek homokozójában terül el, ahol két királyság, Pirosfalva és Kékfalva lakói élik mindennapjaikat, egészen addig, amíg Kékfalva emberei el nem zárják a pirosok vizét. Pirosfalva királya ezután kiadja fiának a parancsot: menjen el a kékekhez, beszéljen a királyukkal. A történet tehát minimális, itt a lényeg a felfedezésen, a rejtvények megoldásán van. A Supraland elképesztő környezetet kínál, hihetetlenül színes, mindig lehet benne találni valamit, ami mosolygásra késztet. A díszítőelemek többek között ceruzák, radírok, gyertyák, az égboltot egy szivárvány keresztezi, miközben mindent látó, az egész világra letekintő játékmesterként ott van a gyermek, aki elhelyezte a főszereplő figurát a játéktéren. A rejtvények pedig... nos, azok egyre nehezednek, ugyanakkor a Supraland a folyamatosan bővülő képességek formájában megadja a lehetőséget a megoldásukra. Lehetőségeinket aranyhordók megszerzésével bővíthetjük, de még így is előfordulhat, hogy egy puzzle megoldásával elég sok időt töltünk el, mert egyszerűen nem találjuk meg ebben a hatalmas világban azt a kulcsot, ami a továbbjutáshoz szükséges. Szerencsére a Supraland magyar nyelven is megszólal, így gyerekeket is nyugodtan le lehet ültetni, már csak azért is, mert bár vannak benne harcok, de vért egyáltalán nem tartalmaz. A küzdelmek a régi shooterek által lefektetett alapok szerint zajlanak, de ellenfélből nincs sok, a harc csak kis szeletét adja a program által kínált élménynek. Meg kell érteni a játék világát, a rejtvények mögötti tervezői döntéseket: ettől függően egy végigjátszás lehet 15, de akár 30 óra hosszúságú is. Ajánlott játék ez, főleg azoknak, akik szeretnek gondolkozni, és többre értékelik a logikát az akciónál: a 20 eurót mindenképpen megéri, ha pedig bekerül egy vásári ajánlatba, egyből kötelező vétellé válik.

90%

Indie csemege

Grave Keeper

FEJLESZTŐ: BALDUR GAMES
MEGJELENÉS: 2019.03.29.
ÁR: 8,19 EURÓ, NAGYJÁBÓL 2600 FORINT.

A Grave Keeper egy hack 'n' slash program, amelyben a főszereplő lovagnak kell megküzdenie rusnyaságok tömegével. Ez egy mobiljáték PC-s portja, ennek megfelelő játékmenettel: szobáról szobára, teremről teremre megy a főhős, mindenhol legyőzi a felbukkanó szörnyek hadát, begyűjti a kincset, aztán megy tovább, hogy megküzdjön egy boss-szal, végül magával a Csontváz Királlyal. A grafika tetszetős, vannak közelharci és távolsági fegyverek, a harc élvezetes, de egy elit főellenfél már egy leheletnyel képes megölni a lovagot. A mobiljáték stílust erősítik a napi kihívások is, így ha szemeztek a programmal, akkor először töltsétek le a Google vagy az Apple áruházából, nézzétek meg, hogy tetszik-e, és csak utána döntsetek a majdnem 3000 forint kifizetéséről!

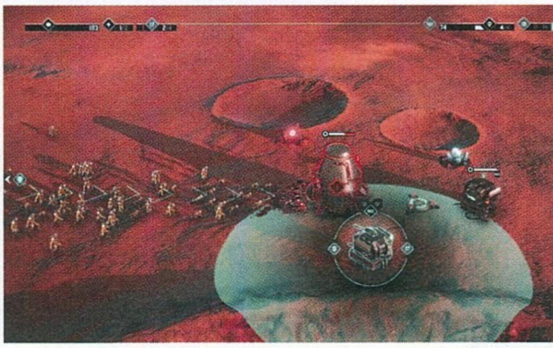
70%

MarZ: Tactical Base Defense

FEJLESZTŐ: DOORFORTYFOUR
MEGJELENÉS: 2019.04.04.
ÁR: 20 EURÓ, NAGYJÁBÓL 6400 FORINT.

A doorfortyfour alkotása egy stratégiai játék, amelyben a marsi élőholtak támadásait kell megállítani. A kulcs a megfelelő védelem felállítása, mert az élőholtak rengetegen vannak. Inspirációs forrásként a MarZ egyes elemeinél a klasszikus StarCraft ismerhető fel, a játék alkalmas rövidebb és hosszabb szórakozásra, de a cél minden küldetésben ugyanaz. A teljes végigjátszás azonban gyors reflexeket kíván meg, hiszen a védő egységeket sokszor egyik pillanatról a másikra kell áthelyezni, hogy a küldetések sikeresek legyenek. Ez egy Marson játszódó The Walking Dead, egyszerű, de élvezetes játékmenettel, több játékmóddal, saját térképek alkotásának lehetőségével. A tower defense műfaj rajongói megtalálhatják benne számításaikat.

75%



TÁRSALGÓ – Társ a társasban

Segítünk minden hónapban új elfoglaltságot találni a többes szórakozáshoz.

A rovat a Gémklub és a Szellemlovas támogatásával készül.

Unstable Unicorns és Azul: Sintra üvegcsodái

Unstable Unicorns

Gyártó: TeeTurtle
Partner: Szellemlovas
Típus: kompetitív
Játékosok száma: 2-8
Játékidő: 30-45 perc
Korcsoport: 14+
Ár: 8990 Ft
https://tinyurl.hu/RKsR/

Azul: Sintra üvegcsodái

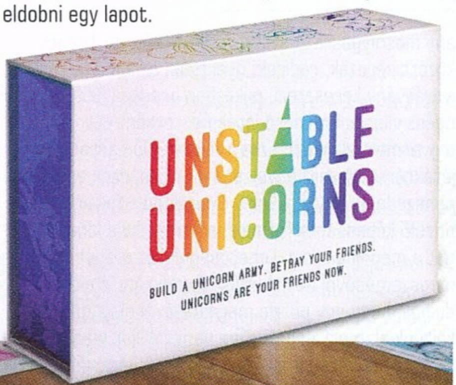
Gyártó: Next Move Games
Partner: Gémklub
Típus: kompetitív
Játékosok száma: 2-4
Játékidő: 30-45 perc
Korcsoport: 8+
Ár: 12 990 Ft
https://tinyurl.hu/1lYv/

[ÍRTA WILSON] **Társas. Az átlagos magyar embernek erről szinte biztosan a Gazdálkodj okosan, a Monopoly, esetleg a Cluedo ugrik be, pedig ennél sokkal több van a témában, amely évek óta az aranykorát éli. Olybá tűnik, hogy ahogy egyre több helyről éri az embereket a modern korra jellemző digitális inger, annál inkább vágynak valami kézzelfogható, analóg szórakozásra. A társasjátékok ezt a szerepet pedig tökéletesen betöltik, hiszen nemcsak hogy más világokba repítenek, de több évszázados múltjuk révén nincs olyan téma, amit még ne dolgoztak volna fel. Új rovatunkban olyan játékokat igyekszünk bemutatni, melyek csak most kerültek piacra, esetleg kiváló címek a múltból, vagy akkora klasszikusok, amiket kötelező a polcon tudni, legyen az ember kezdő vagy épp veterán boardgamer!**

Építs unikornissereget! Áruld el a barátaid! Most már az unikornisok a barátaid! – kevés ennél viccesebb szlogent lehet elképzelni, ahogy az is vitathatatlan, hogy ennél jobb összefoglalója nincs annak az Unstable Unicornsnak, amely magyarul ugyan (még?) sajnos nem jelent meg, de a Kickstarteren indult karrierjét azért itthonról is kiválóan lehetett követni. Hiszen fantasztikusan felépített közösségi gyűjtői oldala alapján elég könnyen el lehetett dönteni, hogy pontosan miről is van szó, így aki befizetett rá, az nem zsákbamacskát vett. És a közel 34 ezer támogató 1,8 millió dollárt feccölt abba, hogy 2017 végén egy doboznyi unikornissal építsen sereget.

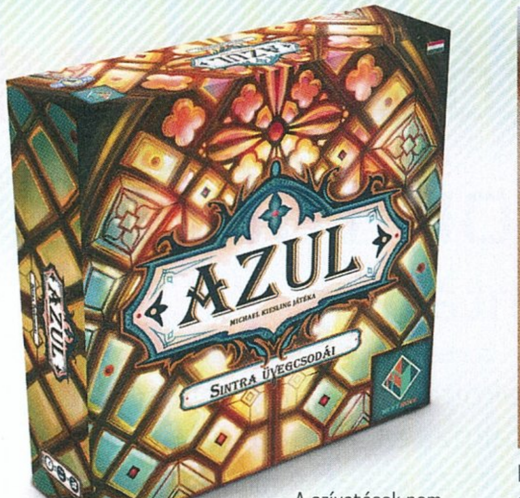
A kompakt, a maga egyszerűségében gyönyörű dobozban érkező, annak mélyén 135 kártyát rejtő Unstable Unicorns egy kompetitív stratégiai társasjáték, amely mindenki két kedvenc dolgát kombinálja: a rombolást és az unikornisokat. A cél egy 7 unikornisból álló sereg felépítése. Aki elsőként összeszed ennyit a varázslatos lényekből, automatikusan nyer… de idáig eljutni a legkevésbé sem egyszerű, hiszen mindenki más is pontosan ezért teper, és ezért nemcsak hogy hajlandó kicseszni a másikkal, de ez igazából egyenesen kötelező feladat.

Kezdéskor mindenki egy bébi unikornist kap, ami az úgynevezett istállóban pihen. Ez az a terület, ahol az aktív lapok helyezkednek el. A bébi unikornisoknak semmiféle különleges tulajdonságuk nincs, azokkal csak a másik két típus rendelkezik. A „basic" és a „mágikus" fajták ellenben már sokkal izgalmasabbak, a basic unikornisok például olyan ismert sztereotípiákat öltenek magukra, mint a hipsterek vagy a pumpkin spice latte-rajongók, míg mágikus társaik komolyan fel tudják rúgni nem csak a békét, de az általunk ismert univerzum szabályait is. A Ginormous unikornis például olyan hatalmas, hogy rögtön kettőnek számít, cserébe viszont az azonnali hatással rendelkező kártyákat tiltja; ha a lámakornis kerül elő, minden játékos kénytelen eldobni egy lapot.



Ezen unikornisok önmagukban is erősek, de vannak úgynevezett upgrade és downgrade kártyák is, melyek még tovább változtathatják tulajdonságaikat. Az upgrade kártyák értelemszerűen a saját istállót erősítik, és nem csupán egy unikornisra, de az összesre kifejthetnek pozitív hatást. Ezzel szemben a downgrade kártyák más istállóját húzzák le, és komolyan visszavethetik az előrehaladást.

Például megtilthatják bizonyos kártyák felvételét vagy használatát, vagy kötelezővé tehetik a lapok megmutatását a többieknek. Ha pedig még ezek után sem utálják meg az embert a társai vagy a barátai, akkor ott vannak a mágikus lapok, melyek az igazi csínyeket rejtik. Segítségükkel egy kiszemelt unikornis megmérgezhető, egy másik játékos unikornisai bébi unikornisokra cserélhetők, vagy, mondjuk, a többiektől lopható egy-egy lény vagy valamilyen kártya.



A szívatások nem csak a játékmenet szerves részét képezik, de ezek adják az igazi izgalmat – vagy akár meg is vétózhatók az úgynevezett „Neigh” lappal, amely megakadályozza a kártyák kijátszását. Ez ráadásul stackelhető is, azaz más is megvétóztatja a vétót, láncba fűzve a vészféket. A kombózás és a láncreakciók kiváltása a többi típusú kártyával is lehetséges, így egy unalmas kör sincs, valaki mindig garantált, akár brutális előnyhöz jut, vagy épp az ág is húzza, így minden újrapróbálkozás egyedi élményeket tartogat.

Az Unstable Unicorns teljes élvezetéhez egy minimális nyelvtudás persze nem árt, de ez igazából csak a táláláshoz ad hozzá, a szabályok egyszerűek és könnyen megtanulhatók, így akadályt ez semmiképp sem fog jelenteni. Ellenben az alap pakli azért elég gyorsan ki tud fulladni, a kevéske kártyatípushoz nem tartozik túlságosan sok lap, ezért sem meglepő, hogy már több mint fél tucat kiegészítő érhető el. A meglehetősen borsos áron mért bővítmények egy adott téma köré lettek felépítve: az egyik a sárkányokat hozza el a világba, a másik az apokalipszis hőseit és gonoszait, az NSFW pedig a lehető legpikánsabb, a szexuális töltetet túlcsorgató mocskosság felé tereli szerencsétlen unikornisokat.

AZUL: SINTRA ÜVEGCSODÁI

Díjnyertes játékot folytatni nem éppen hálás feladat, és mikor az Azul megkapta a 2018-as Spiel des Jahres címet, már tudni lehetett, hogy készülőfélben van a folytatás, amely nemrég végre magyarul is megjelent. Az Azul: Sintra Üvegcsodái azonban nem a hagyományos értelemben vett ráadás, hiszen megértéséhez és élvezetéhez egyáltalán nem szükséges elődje ismerete, még ha a játékmenet alapvetően meg is egyezik. A Sintra üvegcsodái is a díszes ablakok körül forog: ezúttal üvegmívesként kell teljesíteni I. Mánuel portugál király kívánságát, aki udvarháza folyosóinak ablakait szeretné páratlan alkotásokkal kidíszíteni.

Sokan elfelejtik, hogy az évtizedekkel ezelőtti hazai kínálathoz képest a társasjátékok jóval gazdagabb piaccal rendelkeznek, így mi is azon szeretnénk változtatni, hogy az előítéletek bárki kedvét elvegyék az önfeledt társas játéktól. Nem véletlen, hogy már kedvenc videojátékaink (pl. Doom, Dark Souls) is fel-felbukkannak a társasokat árusító boltok kifogyhatatlannak tűnő polcain.

Minden játékos összesen nyolc duplaoldalas ablaktáblaelemet kap, és az ezeken található színek kitöltésével kell befejezni az egyes ablaktáblákat. Az ehhez szükséges elemek a mindenki számára elérhető üveggyárból szerezhetők be. Ezen köralakú mezőkre véletlenszerű elosztásban kerülnek rá az üvegtáblák, és begyűjtésükkel tölthetők fel az ablaktáblák. Az éppen használt táblához nem passzoló elemek a gyár közepére kerülnek, és ha a gyármezők csupaszok, akkor erről a közös területről szerezhetők be a további elemek. Csakhogy az innen elvett üvegelemeket mind fel kell használni: aki erre nem képes, az a mezőjéhez nem passzoló színű elemeket egy gyűjtőtoronyba kell, hogy dobja, és ezek töröttnek minősülnek, ami pontlevonással jár a végső kiértékelésnél. Minél több üveget törünk, annál brutálisabb a büntetés, így mindig előre kell tervezni, és közben reménykedni a szerencsében is, hiszen rendszeresen előfordul, hogy a többi játékos pont azt a színt, pont azt a mezőt szippantja fel, amit az ember előre kinézett magának.

A játék összesen hat körig tart, és fordulóiban két akció lehetséges: egy minta kitöltése, vagy az üvegmívest szimbolizáló figura balszélre való mozgatása. A felvett üvegelemek az üvegmíves alatt vagy tőle jobbra található ablaktáblákra helyezendők, és ha az adott oszlop összes eleme fel lett töltve, az ablaktábla első fele elkészül. Ennek a pontozásban akár többször is szerepe lehet, köszönhetően az ötletes pontozási rendszernek, amely kombinációs lehetőségeket is magában rejt.

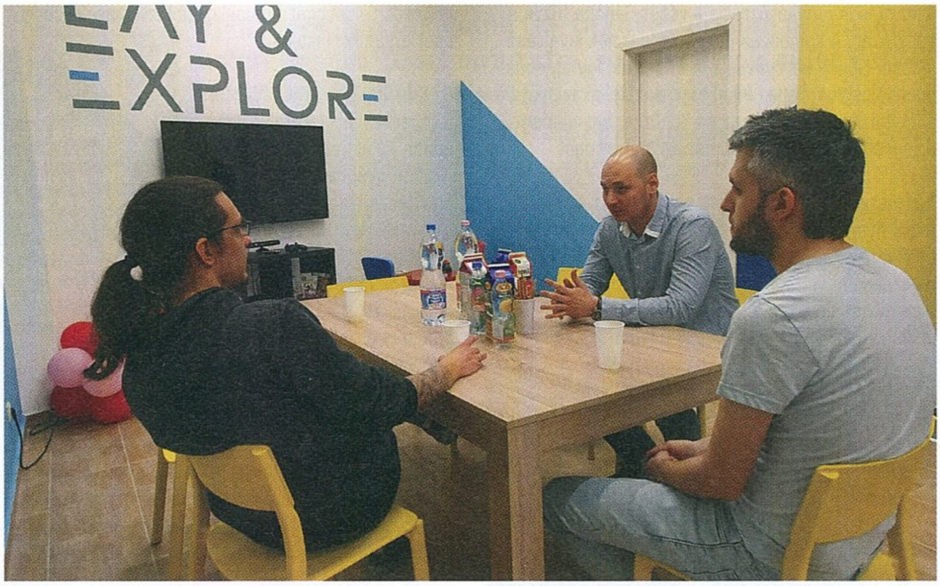
Bár az alapokig lecsupaszítva a játékmenetet azt mondhatnánk, hogy a Sintra üvegcsodái mechanikája egyszerűnek hangzik, ez igazából csalóka: a játék bár extrémen pörgős, hiszen senki sem fog perceket gondolkodni a következő lépésén, mégis kifejezetten komplex, amely megköveteli az előre tervezést. Eközben pedig szemet gyönyörködtető élményben részesít, hiszen a Halls cukorkákra emlékeztető üvegtáblaelemek bámulatosan szépek és kidolgozottak, ahogy az egyszerű karton ablaktáblák is. Ezen ablakelemeket ráadásul az előző Azulból ismerős szövettáskában tárolhatjuk, a játék további elemeit pedig fakkok tömkelegével kiöntött műanyag tároló rendszerben, amely nem csak megkönnyíti a játéktér elpakolását, de felgyorsítja annak újbóli felépítését is, mivel mindennek megvan a maga logikus helye. Az Azul: Sintra üvegcsodáinak is – méghozzá minden egyes igazi társasjáték-rajongó polcán!

VR-élményközponttól a 3D nyomtatásig

A jövő a virtuális valóság kinyomtatása

[ÍRTA BODAK & DRAG] Bár a virtuális valóság már évekkel ezelőtt beköltözött a háztartásokba, azt aligha mondhatjuk, hogy könnyen megfizethető szórakozásról van szó – különösen PC-n. Ezt felismerve egyre több olyan hely nyílik országszerte, ahol bárki kipróbálhatja a VR-élményt. Ezek közül néztünk meg kettőt.

Az AsiaCenter sokak fejében bizonyára a mai napig valamiféle kulturáltabb kínai piacként él, de tudni kell, hogy az évek során igen komoly fejlődésen ment keresztül, és manapság sokkal inkább hasonlít egy valódi plázára. Jól mutatja ezt, hogy mostanra a szolgáltatások tárháza is erősen kibővült – többek között a virtuális valósággal is, február közepén ugyanis megnyitotta kapuit a VR MAX névre hallgató VR játék- és élményközpont, ahol bárki belekóstolhat abba, hogy mit is nyújt ez a technológia.



A VÁROS SZÉLÉN, A VR SZÍVÉBEN

Egyáltalán nem túlzás azt állítani, hogy egy meglehetősen nagyszabású vállalkozással állunk szemben, a VR MAX ugyanis jelenleg Magyarország legnagyobb ilyen jellegű létesítménye, ahol több üzlethelyiség összenyitásának köszönhetően 340 négyzetméteren összesen 8 játékállás vár ránk, ami egyedülállóan magas szám. Az igényesen és letisztultan berendezett központban tényleg minden adott ahhoz, hogy a vendégek zavartalanul élvezhessék a VR-élményt, hiszen még a legkisebb játéktér is 3x3 méteres – de vannak ennél tágasabbak is.

Utóbbiakban a legújabb, vezeték nélküli HTC Vive Pro szettet húzhattuk a fejünkre – ezekből összesen három áll rendelkezésre, attól tehát nem kell tartani, hogy a társaságból csupán egy valakinek jut a legkényelmesebb és legfejlettebb élményt nyújtó headsetből. Az üzemeltetők szerencsére magukon a PC-ken sem spóroltak, hiszen ezeket a gépeket Intel i5-8600K processzorral, 16 GB RAM-mal és dupla adagban beszerelt GTX 1080 videokártyával látták el, így az élmény minősége a rendszerkövetelményen már egészen biztosan nem fog múlni.
A másik öt állomáson „sima" HTC Vive headsetekkel játszhatunk, de az ezeket kiszolgáló PC-ket is Intel i5-7600K, illetve AMD 1700X processzorok hajtják.

AMIT CSAK SZERETNÉL

A tágas kialakítás és a modern felszereltség ellenére a VR MAX legnagyobb pozitívuma mégis inkább a játékkínálat. Mind gamerek vagyunk, jól tudjuk, hogy a bivalyerős vas mit sem számít akkor, ha maga a játék felejthető. Ezen a helyen azonban egészen biztosan nem lesznek ilyen problémáink – sőt esélyesebb, hogy ha betévedünk, inkább a bőség zavarával találjuk szemben magunkat, hiszen mindegyik játékállásban több tucat szoftver áll rendelkezésre. Jelen pillanatban összességében közel 150 Steam licenc van a VR MAX birtokában, és azt ígérik, hogy a rendelkezésre álló játék-könyvtárat folyamatosan bővíteni fogják – természetesen az igényekhez mérten. Darálnál egyet a Doom VFR-ban? Visszatérnél Tamrielbe a Skyrim VR-verziójával? Próbára tennéd az ügyességedet és a ritmusérzékedet a Beat Saberben? Alámerülnél a Subnautica víz alatti világába? Vagy egyszerűen csak virtuálisan járnád be a Földet a Google Earth alkalmazás segítségével? Ezekre mind megvan a lehetőség.

Hogy mennyire nagyot dob a VR-élményen a tágas kialakítás, az már a Steam virtuális terében sétálgatva is rögtön érződött, hiszen hiába próbáltam már többször, több helyen és több platformon a VR-t, ennyire szabadnak talán soha nem éreztem még magam sétálgatás, nézelődés és játék közben. Ez pedig jó dolog, hiszen ilyen kényelmes környezetben még gyorsabban repülnek a játékórák, azáltal, hogy a szokásosnál is könnyebb belefeledkezni magába az élménybe. Nem mellesleg vannak játékok, ahol jól is jön az ilyen tágas tér, hiszen nem árt, ha mondjuk, egy hardon pörgetett

A VR-sisak áldása, hogy elteleportál egy másik dimenzióba, az átka pedig, hogy közben nem tudod ellenőrizni, hol az X a kontrolleren.

Ha volt odahaza Kinectetek, akkor biztosan emlékeztek, mekkora helyet foglalt. A jó VR-élmény esetében sem lesz ez másként.

Beat Saber-szeánsz során nem azon jár az agyunk a headset alatt, hogy vajon mikor fogjuk beverni valamelyik gipszkartonfalat a (természetesen csuklórögzítővel ellátott) Vive-kontrollerekkel...

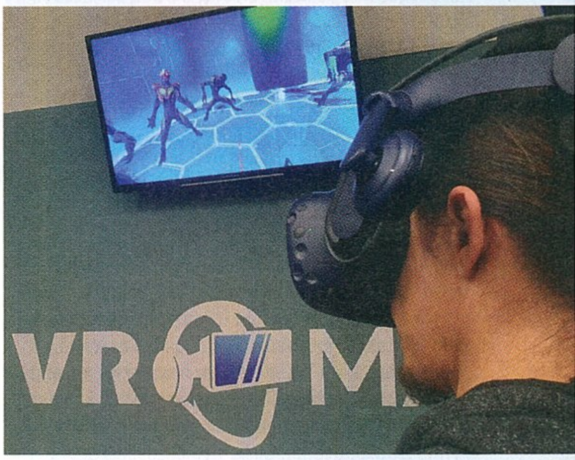
CSAPATOS CSAPATÁS

Az egyéni szórakozás mellett van lehetőség kooperatív játékra is, a személyes élményeket tehát nyugodtan össze is köthetjük – mi is megtettük ezt egy mindenki által ismert klasszikus, a Serious Sam segítségével. Bemelegítés gyanánt a Serious Sam VR: The Last Hope-pal kezdünk, ami valóban elég jó, belépő szintű FPS a platformra, hiszen itt a mozgással egyáltalán nem kell foglalkoznunk, csupán a forgolódással és a célzással – de ne legyenek illúzióitok, így is jócskán van benne kihívás, hiszen az ellenfélhullámok elég hamar felgyorsulnak. Az igazi móka azonban a Serious Sam 3 VR-változata volt, melynél hármasban vetettük bele magunkat a kampányába. Az egyszerű és őszinte játékmenet tökéletesen illeszkedik a VR-hoz, hiszen nincs fedezék, komplex harcrendszer vagy akármilyen egyéb mélyebb játékelem, emellett a trackpades közlekedés is viszonylag hamar megszokható. Emiatt aztán a Croteam játéka hiába nem mondható technológiai bravúrnak, a rendkívül immerzív csapatos darálás VR-ban is egészen szórakoztató – már csak azért is, mert játék közben kommunikálni is tudunk egymással.

Természetesen azoknak is van miből válogatni, akik inkább kisebb gyerkőcöket vinnének a helyre, hogy megismertessék velük a virtuális valóságot, hiszen a játékkínálatban számos családbarát és erőszakmentes cucc is található. Itt jegyeznénk meg, hogy a VR igazán csak 10 éves kor felett ajánlott, elvégre rosszullétet okozhat, de ettől függetlenül nyugodtan vihetjük a kisebbeket is. Egyrészt azért, mert vannak családi kedvezmények, másrészt pedig azért, mert a VR-játékállások mellett egy játszósarok, illetve egy Kinecttel szerelt Xbox 360 is szerepel a VR MAX kínálatában, ami több

mint ideális az ovisoknak és az alsósoknak, hiszen ez a platform telis-tele van olyan címekkel, amik nemcsak könnyen érthetők, hanem a mozgásérzékelős irányításnak hála könnyen el is sajátíthatók a legkisebbek számára. De ha már családi szórakozás: attól sem kell tartani, hogy a magukra a videojátékokra kevésbé fogékony szülők számára nem lesz kellően érdekfeszítő a hely, hiszen, akadnak bőven olyan címek és alkalmazások a kínálatban, melyek sokkal inkább az élményt helyezik az előtérbe, mintsem magát a játékot – gondolva itt a már említett Google Earth applikációra vagy éppen a The Lab által nyújtott könnyed örömökre.

A fiatal korosztályban rejlő potenciált egyébként a VR MAX tulajdonosai is érzik, és nem is feltétlenül a játékok oldaláról, hiszen a VR oktatási célra is remekül használható, éppen ezért a jövőben szeretnének lehetőséget biztosítani iskolai



csoportoknak is – akár kihelyezett tanórák, akár hipermodern osztálykirándulások formájában. De igazából minden az igényektől függ: egy nagyon friss vállalkozásról van szó, a körülmények viszont abszolút adottak mindenre, ami VR, így egyelőre minden tekintetben nagyon rugalmas hozzáállással várják a vendégeket.

KELLEMEST A HASZNOSSAL

Az egyetlen negatív tényező a VR MAX esetében a megközelítés lehet, hiszen az AsiaCenter mégis csak a város szélén található. Ez azonban ne tántorítson el senkit, hiszen legalább a belvárosi dugót garantáltan megússzuk, a parkolóhely találása sem fog fejfájást okozni, ugyanakkor pedig a hely tömegközlekedéssel is kényelmesen megközelíthető. Ráadásul, mivel egy hatalmas bevásárlóközpontról beszélünk, ezért anyu és apu nyugodtan otthagyhatja a gyerekeket egy-két órányi VR-ozásra, amíg ők szépen bevásárolnak. A végén mindenki boldog lesz!

BODAK ÁZSIÁBAN MAXOL

A 7-es és kapcsolódó buszok végállomásánál elterülő AsiaCenter komoly átszervezésen esett át, a rajta ragadt előítéletekkel szembe menve a nyugati szárny már inkább pláza-jelleget ölt. Bár eléggé kiesik (mondom ezt én, rálátás nélkül, nem budapestiként), de roppant baráti áron és rugalmas időrendben (bár csak déltől vannak nyitva, igény szerint előbb is érkezhetünk), nagyobb csapatok kiszolgálására is alkalmas VR-élményközpont játékfelhozatala több mint meggyőző. Itt is a HTC Vive tapad a fejünkre, kellően erős hardverrel megtámogatva, és a Steam VR-kínálatának legjobb játékai közül válogathatunk. Külön extra, hogy amíg apu-anyu bevásárol, a kölkök nem unják magukat halálra...

MÁSODIK FELVONÁS, EXTRÁKKAL

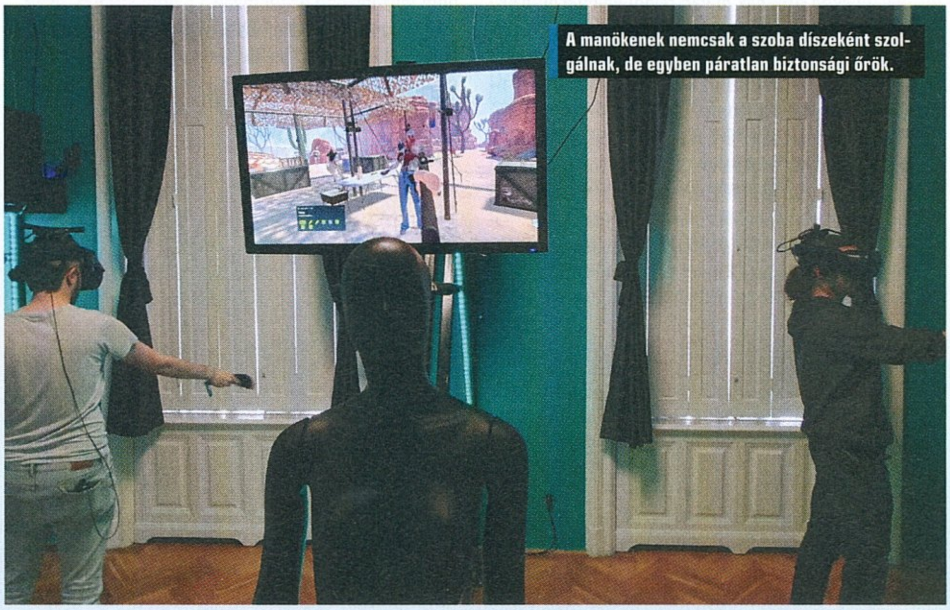
A második hely ahol megfordultunk, Budapest belvárosának szívében, a Váci utcában, ott is a 70. szám alatt található. És bár házszám alapján könnyen megtaláltuk, mégis kissé bizonytalanul fordultunk a bérlakások közt felvezető lépcsőn a második emeletig, mert cégér, reklámtábla vagy logó nem árulkodott arról, ami a második emeleten meghúzódik. Azóta jó eséllyel már pótolták a hiányosságot, méghozzá talán valami igen egyedi megoldással, melynek „elkövetői" rögtön a belépéskor fogadtak minket – az előtérben egy sor 3D nyomtató dolgozott megállás nélkül, precíz magabiztossággal és meglepően halkan. A cég (RKS Hungary, azaz Replication Knowledge System), ugyanis csak nemrég, nagyjából februárban kezdett el a virtuális valósággal is foglalkozni, eleddig a 3D nyomtatás feltörekvőben levő iparága volt a fő profilja. Idehaza, de az is lehet, hogy egész Európában, egyedülálló módon „a kellemest a hasznossal" elve mentén kombinálja mindkettő előremutató technológiát.

TERÍTÉKEN A JÖVŐ

Itt muszáj megállnom, méghozzá nem is egy szóra. Idehaza még egzotikus, már-már sci-fibe illő technológiának számít a 3D nyomtatás, pedig valójában napjainkra nem csak egy bejáratott, hanem szinte mindenkinek elérhető dologról beszélünk. Az egyszerűbb, íróasztalon is simán megférő, de azért jobb képességűnek számító „hobbinyomtatók" már kétszázezer forint környékén beszerezhetők, de a csúcskategóriát képviselő, két fejjel dolgozó eszköz sem kerül többe egy használt autónál, cirka nyolcszázezerért már vihetjük is. És nemcsak katalógusból, hanem munka közben is megnézhettük őket, ennél jobb reklám pedig nem is kell.

A srácok készségesen válaszoltak minden felmerülő kérdésre, szavaik mellett viszont a nyomtatók még némaságukban is hangosabban beszéltek – talán azért is, mert most először láttam testközelből, élőben és szorgoskodás közben ilyen kütyüket. Az egyik csúcsmodell éppen a kapura hamarosan kikerülő cégéren dolgozott, egy másik gép egy kaspót készített, de több, már elkészült munkadarabot is megcsodálhattunk. A villanykapcsolók például sötétben foszforeszkáló képregényhősök arcmásait formázták, az előszoba egyik falát különféle színű és anyagból készült gekkók lepték el, egy komplex, mozgatható kéz, sőt még egy sárkányfejet formázó kopogtató is előkerült. És ezzel még nincs vége a sornak, 3D szkenneléssel akár saját magunkról is készíttethetünk mellszobrot, Böjtinek például már meg is vannak a tervrajzai egy Kicsi Én legyártására.

Mindennek az elkészítését pedig az eszközök rugalmassága teszi lehetővé, a nyomtatásra használt anyagok sokfélék lehetnek, a paletta a különféle tulajdonságú (gumiszerű, foszforeszkáló stb.) műanyagoktól egészen a fémötvözetekig terjed. Alapvető építő köve mindegyiknek egy kőolaj felhasználása nélkül, kukoricából és egyéb növényi származékokból készülő, ebből adódóan pedig környezetbarát és lebomló plasztik. Kivéve persze az orvosi felhasználásra szánt alkalmatosságokat gyártó gép esetében, mely egészen más kaliberű jószág. Az otthoni felhasználásra készült nyomtatók felmelegítik, és így „folyatják" az anyagot, lentről felfelé, rétegről rétegre felépítve a céltárgyat. Ezen módszerből adódóan a munkadarab nem lesz tökéletesen sima felszínű, így nyilván a hobbigépek nem alkalmasak orvosi segédeszközök gyártására. A hibátlan végeredményhez más eszköz és más alapanyag kell. Itt már UV-fénnyel „nyomtatnak", ahol a fej alulról, precízen szabályozott fénysugarakkal szilárdítja meg a matériát, miközben a gép fokozatosan emeli ki a már kész réteget a keverékből. Ennek eredményeképpen készülhet el anatómiailag



A manökenek nemcsak a szoba díszeként szolgálnak, de egyben páratlan biztonsági őrök.

Nézzétek ezeket a nyomtatókat! Még egy pár színesen világító neon csík, és teljes a cyberpunk életérzés.

tökéletes fogsor, térdprotézis, csigolya és megannyi más – ha szükséges, többféle, természetesen orvosilag tesztelt anyagokból.

TOVÁBB IS VAN, MONDJAM MÉG?

És ezzel még mindig csak a felszínt kapargatjuk. Hogy csak egy példát mondjunk, Szingapúr és az USA is ipari léptékben használja fel a technológiát. Tengeralattjárótól a laktanyáig (!) számtalan helyen alkalmazzák már a 3D nyomtatást, nemcsak katonai, hanem ipari, orvosi célokra is, és csak idő kérdése, hogy világszerte berobbanjon a köztudatba, hiszen a lehetőségeknek gyakorlatilag csak a képzelet (reálisan tekintve a munkalap mérete) szabhat határt.

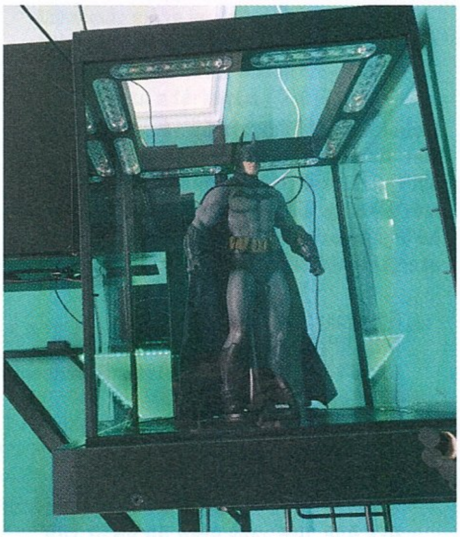
Ugyan a készülékek megfizethetőnek nevezhetők, a felhasznált anyagok ára sem vészes, azért akad egy küszöb, amit át kell lépni annak, aki szeretne magának mindent legyártani. Ez pedig a 3D modellezés ismerete, ami ugyan nem ördöngösség, mégis komoly előfeltételnek nevezhető a lakosság egészét tekintve. Persze az RKS Hungary ebben is rendelkezésre áll, a cég egyéni és csoportos tanfolyamokat is indít a témában, sőt még nyomtatót is vehetünk tőlük, ha kell, részletfizetésre is.

BEÉPÜLÜNK A MÁTRIXBA

Bár egyelőre szorosan nem kapcsolódik össze a 3D nyomtatás a VR-élménnyel, a jövőt illetően vannak elképzeléseik arról, ahogy a látogatók a virtuális térben megalkotják álmaik műtárgyát, és

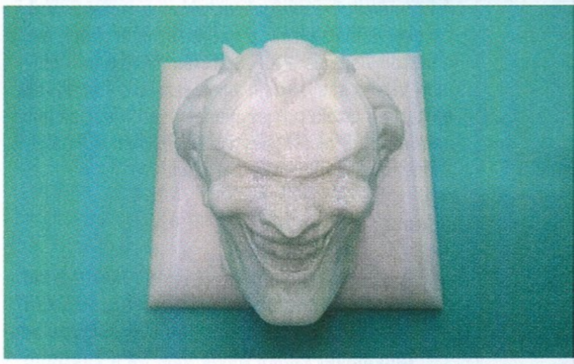
BUDAPESTEN GOMBA MÓDJÁRA SZAPORODNAK A KÜLÖNBÖZŐ VR-KÖZPONTOK, EZEK KÖZÜL A KÉT LEGÉRDEKESEBBET NÉZTÜK MEG.

kinyomtatják azt. Ottjártunkkor még nem teljesen forrt egybe a cég két profilja, a VR-részlegen még „csak” öt, egymástól szolidan leválasztott játszótéren szórakozhattunk. Mindegyikük a legújabb technológiával lett felszerelve, ennek jegyében pedig a vezeték nélküli HTC Vive headset alá egyengépek biztosítják a kakaót, nem is akárhogy. Darabonként RTX 2070 videokártya és Intel Core



i7-8700K processzor nyújtja az alapot, ami 16 GB RAM memóriával megfejelve garantálja, hogy nem lesz gondod a virtuális hősködéssel.

A játékokat illetően sajna jelenleg kevesebb címből válogathatunk, mint az AsiaCenter nyugati szárnyában, és befogadóképességét tekintve a hely is kisebb, de a belépéskor arcunkba robbanó technológia és az egyéb szolgáltatásaik (ki ne akarna egy kicsi ént otthonra, ugye) messzemenőkig kárpótolnak ezért, legalábbis ami engem illet. Akit viszont csak a játékok felhozatala érdekel, annak nem lesz kérdéses a döntés. Már amennyiben a cikkünkben szereplő két hely közül akartok választani, mert bár mi csak ezeken fordultunk meg (legalábbis egyelőre), viszont az utóbbi időben országszerte szinte gombamód szaporodnak a „VR-élményközpontok”, más-más áron, felszereltséggel és szolgáltatásokkal csábítva a kíváncsi érdeklődőket.



Arra nem árt felkészülni, hogy egy alkalom, vagyis inkább egy óra nem lesz elég mindenre, én például sisakkal a fejemen teljesen elvesztettem az időérzékemet. Mondjuk, lehet, hogy ezt csak az újdonság ereje és a kooperatív móka együttesen hozta össze, de ez nem vesz el abból, hogy személy szerint roppant jól szórakoztam. Szerencsére nem kellett megküzdenem a mozgásbetegséggel, de elképesztően beizzadt a szemem környéke a sityak alá, szerintem a szivacs is megtelt utánam (innen is bocs, srácok). Kicsit szokatlan volt, hogy nem tudok fókuszálni, és a kelleténél többet kellett forgatnom a fejem, ha élesen akartam látni (ami ugye célzásnál nem árt). Igazán gondom viszont egyedül csak azzal volt, hogy a kontrolleren a touchpaden nehezen éreztem a négy irányt és a középet, így a HTC részéről valamiféle vakjelölés nem ártott volna rá. Persze ez csak egy kisebb idegesítő apróság, alapvetően gyorsan megszokható az irányítás alapelve, hiszen azonnali vizuális visszajelzést kapunk. Mondjuk játékonként más és más a gombkiosztás, és félóránként újratanulni, majd alkalmazni a sémát körülbelül olyan szórakoztató, mint az éveken át használt Xbox kontrollerről DualShockra váltani: eleinte röhögsz magadon, de egy idő után már a pokolba kívánod azt, aki az X gombot egészen máshova tette.

DRAG: NEM CSAK TURISTÁKNAK

A Váci utcáról elsőre szinte mindenkinek a túlárazott turistacsalogató helyek ugranak be, az RKS „műhelye” azonban egyáltalán nem erről szól – ellenben jókora pozitívum, hogy a város szívében próbálhatjuk ki, mit is nyújt a háztartásokba szánt VR-technológia csúcsa 2019-ben. Játékkínálat tekintetében nekem volt némi hiányérzetem, de itt is egy nagyon friss vállalkozásról beszélünk, így könnyen lehet, hogy mire ti ezt olvassátok, már sokszorosára nőtt a kínálat. A 3D nyomtatás ötvözése a VR-élménnyel ráadásul hatalmas ötlet, pedig elsőre egyáltalán nem nyilvánvaló. Mégis jó érzés hazavinni magunkkal a virtuális térben megalkotott műveinket vagy éppen mellszobrunkat – nem túlzás azt mondani, hogy ez a jövő.

írta: Tika

JÁTÉKMENTŐÖV

MENTOOV@PCGURU.HU

F1 2015

➲ Szia Tika!
Az F1 2015-ben van egy olyan gondom, hogy a Logitech Momo kormány nem akar működni a játékban. Rendesen felismeri a beállításoknál, minden funkció be van állítva, mégis, amikor elindítok egy versenyt, akkor az autó csak áll a rajtvonalon füstölgő kerekekkel, de nem indul. A kormányt, ha mozgatom, akkor a versenyautó kerekei is mozdulnak, a gázpedált is érzékeli, mert a motor visít, és a fordulatszámmérő a maximumon van, a sebváltóval sincs szerintem gond, azt mutatja a játék, hogy egyesben van. Csak az autó nem mozdul, billentyűzetről egyébként működik. Tudnál segíteni? Előre is köszöni:

➲ ROLI

A gáz és a fék érzékelésével lehet a gond. Olyasmi történhetett, amitől úgy érzékeli a kormány, hogy a két pedál egyszerre van lenyomva. Ennek egyik oka, ha a Logitech segédprogramjában a combined pedals (Logitech Gaming Software – profiler) be van kapcsolva, mert ilyenkor közös tengelyen lévőnek veszi a két funkciót, amit valamelyik játék szeret, valamelyik nem.

Ha az említett program nincs telepítve, pótold a Logitech oldaláról, és vedd ki a pipát a combined pedals sor elöl. Illetve van még egy eshetőség: az F1 2015-nél sok fórumon olvasni, hogy a kormány mellett, ha van egy másik csatlakoztatott játékvezérlő (pl. gamepad), annak is lehet ilyen mellékhatása. A megoldás nyilvánvaló: amíg játszol, addig ki kell húzni a másik játékvezérlőt...

DEAD BY DAYLIGHT

➲ Hali Tika!
A Dead by Daylightal van egy kis problémája a barátomnak. Ahányszor megpróbálja elindítani, becrashel, és ezt az ablakot dobja ki neki: Dead by Daylight has Crashed! Access violation - code c0000005 (first/second chance not available)... Ezzel mit tudnánk csinálni? Előre is köszi:

➲ FRIEDRICH VON LOLI

Elöljáróban két dologra hívnám fel a figyelmet. Az egyik, hogy ez a játék csak 64 bites op. rendszereken fut (ellenőrizzétek!), a másik pedig, hogy hasonló fagyással jelzi, ha a gépigénynél alacsonyabb VGA-val akarja valaki elindítani.

Gépigény:
MINIMUM:
OS: 64-bit Operating Systems (Windows 7, Windows 8.1 & fölötte)
Processzor: Intel Core i3-4170 vagy AMD FX-8120
Memória: 8 GB RAM
Grafika: DX11 kompatibilis VGA, GeForce GTX 460 1GB vagy AMD HD 6850 1GB
HDD: 15 GB szabad hely

Ha a fenti két dolog stimmel, akkor léphetünk tovább!

1. Először a Steamben, a Dead by Daylighton jobb egérgomb, Tulajdonságok, Helyi fájlok fül, és a Játékfájlok épségének ellenőrzése funkciót futtassátok le!

2. VGA driverből tegyétek fel a legfrissebbet a gyártó helyéről (https://tinyurl.com/ydbpn3zu,illetve https://tinyurl.com/ychjkjlf)

3. Steames átfedés kikapcsolása. Ugyanúgy Dead by D.-n jobb egérgomb, Átfedés kikapcsolása.

4. Kompatibilitás. A játék főkönyvtárában (...\steam\steamapps\common\Dead By Daylight) a DeadByDaylight.exe-n jobb egérgomb, Tulajdonságok, Kompatibilitás fül, és a „Futtatás a következő kompatibilitási módban" sorhoz tegyetek pipát, majd a Windows 8/7/Vista módokat próbáljátok meg.

5. Ide látogassatok el: https://tinyurl.com/yy37wpol. Az előbbi linken van egy olyan szakasz, hogy „Re-install some commonly buggy dependencies for Dead by Daylight", no, innen, a megadott sorrendben töltsétek le, majd telepítsétek az összetevőket.

UPLAY

➲ Szia!
Segítséget szeretnék kérni. A Uplay fiókomból nem tudom telepíteni a játékaimat, és egy hibaüzenetet hoz fel: „A Windows nem találja a C:\Program Files(x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\UPlayservice.exe fájlt. Ellenőrizze, hogy helyesen írta-e be a nevét, majd próbálkozzon újra."

Mit tudok vele csinálni?
Előre is köszönöm. :)

➲ BETTI

A Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpontnál keresd meg a Uplayt, és távolítsd el, aztán a https://tinyurl.com/y4pdkdsa weboldalról tölts le új klienst, és telepítsd (előfordulhat, hogy egy második körre is szükség lesz, de ott az eltávolítás után kézzel törölni kéne a C:\ Program Files (x86)\Ubisoft\Ubisoft Game Launcher\ könyvtárat).

DARK SOULS 3

➲ Sziasztok!
Egy felettébb furcsa jelenséggel fordulnék hozzátok, amire nem tudtam megoldást találni.

A napokban feltelepítettem a Dark Souls 3-at, ám a játék indítását követően egy fekete képernyő fogadott, és a monitorom saját hibaüzenettel jelentkezett, ami a következő volt: „ Frequency out of range: 65 Khz/ 60 Hz, please change your resolution to 1600/900 60 Hz." Steames kutatómunkám során több helyen olvastam, hogy a config fájlok megpiszkálásával rá lehet erőltetni a játékra az ajánlott felbontást, amit meg is tettem, azonban a hibaüzenet továbbra is fent áll.

A képfrissítés módosítására pedig nem volt opció ott sem. 1 éve játszottam utoljára a játékkal, akkor még AMD videókártyán és Win7 rendszeren, hibáktól mentesen, a mostani specifikációm egy 1050TI és Win10. Illetve nem tudom ez közre játszhat-e, de jelenleg egy átalakító kábellel tudtam összekötni a kártyámat és a monitort,

lévén ez egy régebbi modell, és csak VGA csatlakozó van rajt, a kártyán pedig HDMI. Ha bármi javaslatotok van, azt nagyon megköszönném!

Valami akkor nem oké a monitor körül, mondjuk, a HDMI-VGA konverzió biztos, hogy nem egészséges, mert a digitális jelről analógra váltás sosem az, igaz, ettől még szerintem működnie kéne. Azt kelleni elérni, hogy egy a monitor által értelmezhető felbontás és képfrissítés páros jöjjön létre, úgyhogy a következőt próbáld ki: Eszközkezelő – Monitorok – lenyitod a fület, aztán kattints az itt szereplő eszközre, jobb egérgomb, Tulajdonságok – Illesztőprogram fül, Illesztőprogram frissítése. Válaszd az Illesztőprogram keresése a számítógépen tallózással lehetőséget, majd irány a – Választás a számítógépen talált listából, itt Kompatibilis eszközök megjelenítése elöl pipa ki, és a Szabványos monitortípusok között keress egy olyat, aminek a felbontás és frissítési freki párosa ráillik a tiédre (ehhez a monitor leírásában találsz adatot)...

STEAM

➲ Szasz Tika!
A Steamem nem indul, csomószor próbáltam, és nem indul. Elérési út a Steames mappához: Ez a gép / Asztal / Új mappa. Az Új mappa mappában van az egész trágya, légyszi segíts! S.O.S.
Üdv:

➲ **CYBORGTITANNIUMGOLEM666**

Elérési útnak soha ne adj meg ékezetes karaktert a programok indításához (lásd Új mappa, mert a hosszú Ú betű nem létezik az angolban, és a Steam sem szereti)! Ha már telepítve vannak a játékok, és nem akarod újra letölteni az egészet, akkor a Steam mappát helyezd át pl. a Program Files mappába, aztán a steam.exe-t dobd ki indítófájlnak az Asztalra (steam.exe-n jobb egérgomb, Küldés – Asztal, parancsikonként), így is működni fog.

THE WITCHER: ENHANCED EDITION

➲ Sziasztok!
Régóta tervezem, hogy a Witcherből kiviszem az első és a második részt, én ugyanis még a harmadikkal kezdtem. Sikerült is megvenni az elsőt a Steamen akciósan, és nekiláttam. Volna...

A tutorialnál a továbbhaladáshoz meg kéne innom egy villámfőzetet, de nincs az inventoryban, többször újrakezdtem, próbálkoztam mindenfélével, néztem videókat, szóval egyszerűen nincs meg. Van tippetek?

Előre is köszönöm a választ!

➲ **KM**

A https://tinyurl.com/y383lkfb fórumban szerintem megtaláltam a megoldást, itt azt írják, hogy minden ilyen esetben egy a Gigabyte alaplapokhoz tartozó segédprogram volt a bűnös, a GYGABYTE OC GURU. Csak el kell takarítanod a rendszerből (szigorúan a Vezérlőpult, Programok eltávolítása menüponton keresztül), és előkerül a főzet.

AC UNITY

➲ Kedves Tika!
A fenti játékkal van problémám, méghozzá az, hogy sikeresen elkezdtem a Dead Kings nevű részt véletlenül. Végig kell játszanom, és utána vissza tudok menni az alapjátékhoz, vagy van már lehetőség előbb is arra, hogy visszamenjek, mert még bőven a story elején vagyok
Köszönöm

➲ **MÁTÉ**

Nem kell végigjátszani, vissza lehet lépni már előbb is, de azt hiszem, az első küldetést mindenképp teljesíteni kell, hogy a „P" jelzéssel ellátott fast-travel pont megjelenjen a térképen. (Győződj meg róla, hogy a térkép szűrője ALL állásban van!)

Ez egyébként az Ile Saint-Louis nevű pont lesz, ami visszavisz a fősodorhoz. Ja, és a Dead Kings DLC-t érdemes a legvégére hagyni, miután a Unity sztorija lezárult, már csak az időrend miatt is...

ÁLTALÁNOS KÉRDÉSEK ÉS VÁLASZOK

➲ Úgy gondoltam, hogy egy rövidebb bekezdést megérne már az a téma, hogy hogyan lehet otthon a hibakeresést lezavarni, a „ne csak halat adj az éhezőnek, hanem hálót is" mottó jegyében.

Először is két dolog van, ami az otthoni usernek beinthet, az egyik a hardver, a másik a szoftver. Alapfogalmak: a hardver az a része a számítógépnek, amit rugdosni lehet, tehát fizikailag jelen van, a szoftver pedig, amit csak szidni tudsz (op. rendszer, programok etc.). Utóbbiról lesz szó...

Már a kliens sem indul...
Az újratelepítés, bármilyen hihetetlen, de használni szokott. Origin/UPlay és hasonlók esetében, mindig a Vezérlőpult – Programok eltávolítása menüpont alatt kezdünk, és kézzel töröljük a fennmaradó könyvtárat, új klienst pedig a dedikált weboldalról (első találat a keresőben) szedjünk.

A Steamnél elég, ha a telepítés helyén a steam.exe és a steamapps mappa kivételével mindent törlünk, mert a steam.exe indítása automatikusan letölt, és felépít egy friss klienst.

A telepítéssel vannak gondok...
Ékezetes karakter az elérési útban, Windows frissítések hiánya, nincs elég szabad hely, illetve a gépigény nem stimmel.

A hülye játék azt mondja, hogy már telepítve van, pedig nem...
Valamikor már volt telepítve, és egy játék nyomai nem mindig tűnnek el (különösen, ha anno csak a könyvtárat töröltük, és nem szabályos uninstallt hajtottunk végre). Okos emberek írtak már ilyen esetekhez is szoftvert, az én személyes kedvencem a YourUninstaller (http://www.ursoftware.com/), ez minden visszamaradt bejegyzést töröl.

Nem indul a játék?
Nagyon nem mindegy, hogyan nem indul. Ha van hibaüzenet irány a google, ha nincs, akkor a beszerzési hely fóruma (pl. a Steamen a Témák felirat alatt általában az első fórumtémák mindig a gyakori hibákról szólnak).

Nincs hibaüzenet...
Csodagyógyszer szokott lenni a rendszergazdaként való indítás – a játék ikonján jobb egérgomb, majd ezután a Futtatás rendszergazdaként funkciót tessék becélozni.

Továbbá néhány játék log fájlokba menti az indítás folyamatát – a telepítési könyvtárban, ebből is okosabbak lehetünk, és ha már ott vagyunk, az installdir, support, redist valamint hasonló címkéjű könyvtárakba is nézzünk be, mert ott fontos összetevők vannak, amiket nem árt telepíteni.

Van hibaüzenet, valamilyen dll blabla, ezt most eszik vagy isszák?
Google jó barát, és megmondja, hogy a dll milyen csomagnak a része, ez többnyire a Directx (directx 9.0c) lesz vagy a Visual C++, amit pótolni kell, például pont az előbb említett könyvtárakból vagy a netről...

Fekete képernyő és semmi, most mit csináljak?
Gépigényt ellenőriz, VGA drivert frissít, és a játék mentési helyén (Dokumentumok mappa környéke) a konfig fájlokba is érdemes beletúrni, mert lehet, hogy olyan felbontással akar elindulni a játék, amit a monitorunk nem ismer. Célszerű az Asztal felbontását is egy szabványos értékre belőni...

Hang van, kép nincs, ez meg mi a szösz?
ALT+ENTER-t nyomd le, átváltunk ablakos megjelenítésre, és a játék beállításaiban keresünk egy barátságos grafikai felbontást...

A játék mentéskor lefagy, vagy egyáltalán nem is ment.
Rendszergazdaként való indítás, és az Isten szerelmére, a windowsos fióknévbe soha ne tegyetek ékezetes vagy extra karaktert, ha Józsi vagy, itt a remek alkalom, hogy James legyél, Istvánoknak ott a Pista, a Póni25-nek és társainak pedig ezúton gratulálok.

Mindig minden játék lefagy, miért?
Memtest-tel (https://www.memtest86.com/) tessék összebarátkozni, hőmérsékleteket monitorozni VGA-n, CPU-n, és ha minden oké, akkor egy szűz Windowsról újraépítkezni, egyesével adagolva a segédprogramokat, ahol fagyás lesz, az kuka.

Gondom van az accounttal, a digitális vásárlással, bármi egyéb, és tudom, hogy a supporttal kéne ledumálni, de nem beszélek angolul.
Először is, az élő (live chat) support mindig jobb, mint a levelező, és bármennyire hihetetlen, de a túloldalon lévő emberke akkor is tud segíteni, ha a fordítóról másolod be a szöveget.

A fordító használatának a trükkje a rövid tőmondatok használata. Alany, állítmány, minél kevesebb dráma, csak a tények, a Printscreen és a CTRL+V segítségével pedig a képernyő tartalmát is pillanatokon belül át tudod küldeni.

KAMERA A KÖBÖN, PLUSZ EGY

HUAWEI P30 PRO

[ÍRTA BODAK]

A Huawei idei zászlóshajója és annak kistestvére járt szerkesztőségünkben, és még ha akarnánk, akkor sem sikerülne eltitkolni, hogy a Samsung és az Apple vezéregyéniségeivel vennék fel a harcot. Méghozzá nem is akárhogy, tegyük hozzá gyorsan, hiszen a Huawei P30 Pro egy téren már biztosan tuti befutó.

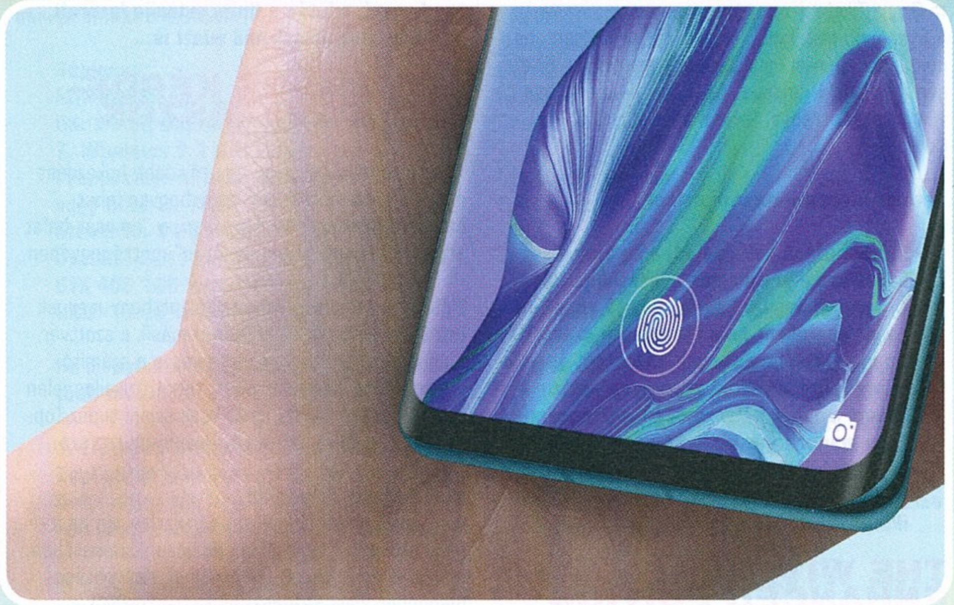
A Huawei P30 Prót a dobozból kihalászva már első ránézésre látszik, hogy csúcskategóriás készülékkel van dolgunk. A lekerekített sarkok mellett a széleken enyhén ívelt, összesen 6,47 hüvelykes képátlójú, 1080×2340 pixel felbontású (398 ppi) OLED kijelző is erőteljes eleganciát sugároz. A képet a HDR-nek köszönhetően erős napfényben is jól fogjuk látni, már amennyiben nem maszatoljuk szét, mert az ujjlenyomatot az üveg továbbra is kiválóan gyűjti. A képernyő masszív felületét egyedül a szelfikamera kivágása szakítja meg felül középen, de természetesen egy beállítással „eltüntethetjük" a betüremkedést. A készülék alumíniumháza elől-hátul üvegborítást kapott, és egy sor gyöngyházfényű kivitelben kapható, aminek köszönhetően valóban kitűnik a szürke-fekete tömegből.

HÁZON BELÜL

A burkolat alatt meghúzódó technikára sem lehet panasz, a Huawei saját fejlesztésű Kirin 980 lapkakészletének lelke egy nyolcmagos ARM konstrukció, mely 2×2,6 GHz és 2×1,92 GHz Cortex A76, illetve 4×1,8 GHz Cortex A55 magot jelent, ehhez egy Mali G76 MP10 GPU társul. Ezenfelül kapunk még 8 GB RAM memóriát és akár 512 GB tárhelyet is, vagyis lóerőből és kapacitásból sem lesz hiány. Ha gyakorlati szemszögből nézzük, akkor a Kirin 980 valahol a Snapdragon 855 és 845 közt helyezkedik el a teljesítményét illetően, vagyis e téren fél lépéssel le van maradva a bevezetőben is említett konkurenciától.

Fájó pont lehet, hogy a már-már iparági sztenderdnek nevezhető microSD kártyáinkat dobhatjuk a fiók aljára, vagy ajándékozhatjuk tovább, mert a Huawei P30 Pro csak saját NM (nano-memory) kártyával működik. Bár az alsó hangon 128, maximum 512 GB tárhely egy telefonnál azért elég szokott lenni, mégis kicsit bosszantó ez a húzás, melyre értelmes mentséget nem tudunk felhozni. Ugyancsak hiányozhat a 3,5 mm jack csatlakozó, mely kisebb-nagyobb felháborodás közepette hol eltűnik, hol feltűnik a telefonok alján, és csak csekély vigasz, hogy a csomagnak része egy füles is, mert az a hangminősége miatt inkább csak rádiózásra-telefonálásra való.

Funkcióiban a Huawei P30 Pro hozza az idén elvárható szintet, itt is kapunk képernyő alá épített ujjlenyomatszenzort, melyen azért még érződik, hogy



nem a legkiforrottabb technológiák sorát erősíti. Ellentétben a Samsung Galaxy S10 megoldásával, itt nem ultrahangot, hanem fényt használnak a beolvasásra, vagyis csak bekapcsolt kijelző mellett működik. Készülékünket arcfelismeréssel is feloldhatjuk az előlapi kamera segítségével, Apple iPhone XS-féle 3D-arcszkennelést itt azonban nem kapunk, vagyis egy fényképpel továbbra is átverhető a technológia. Vitathatatlanul hasznos azonban a teljes körű por- és cseppállóság (IP68), melynek megfelelően a készülék elviekben képes két méter mélységben akár 30 percet is gond nélkül eltölteni. Elviekben, mert a tesztlehetőségünk nyilván nem terjed ki a gyakorlati, kádban tengeralattjárózásra, de mivel az ilyen plecsnit nem puszira osztogatják, elhisszük.

FOTÓSTÚDIÓ

A szólást megfordítva, amennyit veszítünk a réven, annyit nyerünk a vámon. Már amennyiben a fényképezés és videózás az egyik fő feladata a telefonunknak, mert túlzás nélkül állíthatjuk, hogy a Huawei P30 Pro legfőbb vonzereje a kamera, helyesebben szólva a kamerák jelenléte, hiszen egyből négyet is kapunk.

A széleslátószögű, 40 megapixeles, f/1.6 fókusztávolságú főkamera mellé jár egy ultraszéles látószögű, 20 megapixeles, f/2.2 fókusztávolságú is, és mindezt egy 8 megapixeles, f/3.4 fókusztávolságú mélységérzékelő egészít ki, ötszörös optikai zoommal felvértezve, dupla vakuval megfejelve. Negyedikként ehhez társul az előlapi kamera a maga 32 megapixelével és f/2.0 fókusztávolságával. Ezek együttese a panorámafelvételtől a HDR-támogatáson át egészen a lassított felvételekig gyakorlatilag bármire képes. Videót 2160p felbontáson 30 fps, 1080p felbontáson 60 fps, 720p felbontáson pedig 960 fps (nem elírás, szuperlassított) mellett forgathatunk. Itt álljunk is meg egy szóra, mert igaz, hogy a szuperlassított képsorok elképesztően jól néznek ki (na, persze nem az alacsony felbontás végett, hanem azért, mert minden lassú), de mindösszesen néhány másodperc áll rendelkezésünkre, mely időablaknak a középső intervalluma lesz belassítva és nagyjából 8 másodpercre nyújtva.

Feltéve, hogy a mozgást érzékelő terület jókor indítja a felvételt, ami tapasztalataink szerint nem nagyon szokott menni. Marad tehát a kézi vezér-

lés, ami pedig még nehezebbé teszi a műveletet, de ha sikerül az akció, akkor gyermeki örömmel csodálhatjuk a képsorokat.

A kamerarendszer különlegessége, hogy nem a megszokott RGB-szenzort használja, hanem RYYB (red-yellow-yellow-blue) felosztást kapott, mely a Huawei szerint sokkal jobb eredményeket produkál még sötétben is, amellett, hogy élénkebb zöldeket és vörösöket kapunk. Ezt az állítást csak alátámasztani tudjuk, hiszen a készülék az eddigi telefonos tapasztalatainkhoz képest sokkal jobban megbirkózik az éjszakai felvételekkel. A zajmentességről továbbra is csak álmodni tudunk, ami a legjobban a derengő városi égbolton mutatkozik meg, de még ezzel együtt is sokkal jobb eredményeket hoz az éjjeli felvételeken. A készült képek elképesztően élénk színekben pompáznak, egyes felvételek esetén természetellenesen ragyogó és telt színeket kaptunk.

HA FONTOS NEKED, HOGY A TELEFONODNAK REMEK KAMERÁJA LEGYEN, AKKOR A P30 PRO KIVÁLÓ VÁLASZTÁS, DE MÁSBAN IS KIEMELKEDŐ.

A közeli felvételek készítésekor egészen az ötvenszeres nagyításig mehetünk el, bár állvány nélkül is használhatónak maximum a tízszeres „hibrid" (azaz mindhárom szenzor adatait kombináló) zoomot nevezhetjük. Efölött is működik persze a rendszer, de a zaj már a kijelzőn, szabad szemmel is jól láthatóvá válik. A OIS (optical image stabilizer: optikai képstabilizáló) sokat segít, csak szándékosan, az exponálás pillanatában elrántva sikerült számottevő elmosódást létrehoznunk. Csodára azonban ne számítsunk a képstabilizálástól, mikor time-lapse vagy fényrajzolásos felvételeket készítünk, ott mindenképpen stabil helyet kell találnunk a telefonnak, máskülönben csak egy kimosott pacát kapunk.

Ha már van mélységérzékelő, nem maradhatott ki a bokeh-hatás sem, mellyel a fókuszba helyezett tárgyon kívül távolságtól függően a rendszer elmossa a képet. A végeredmény minden esetben remekül sikerült, még akkor is, ha a képen egymást félig kitakaró, de térben távolabb elhelyezkedő objektumokat fotóztunk. Igaz, készítéskor a kijelzőn látható előnézeti kép alapján ezt nem mindig tudtuk volna megmondani, mert a szoftver alaposan küzdött a valós idejű megjelenítéssel: egyes területek továbbra is élesek voltak, melyek a végső fotón már rendesen elmosottak lettek.

A HDR itt is jobb fénykontrasztot biztosít, ez elsősorban a gyengébb természetes fénynél volt feltűnő, általánosságban nem éreztük szükségét annak, hogy minden fotót ezzel a móddal készítsünk. Ezenfelül már megszokottnak nevezhető módon szűrők egész sorából válogathatunk, vagy továbbiakat tölthetünk le, ha nem lenne köztük számunkra megfelelő.

Ha eddig nem jött volna át, teljesen elégedettek voltunk a Huawei P30 Pro kamerarendszerével, igazán profi fotósnak éreztük magunkat, a legelkapkodottabb, sebtiben ellőtt kép is remek összhatást keltett, így ha másért nem, már csak a kamera miatt is érdemes elgondolkozni a Huawei üdvöskéjén.

KIMEGY A VILÁGBÓL IS

Mindezt pedig hosszú akkumulátor-élettartammal sikerült megfejelni, a 4200 mAh kapacitású energiaforrás egy töltéssel és gyér használat (egy-két hívás, sok fényképezés és videózás, pár óra szörfölés) mellett napokig húzta töltés nélkül. Intenzív használat (folyamatos videólejátszás) mellett ez azért jelentősen beesett: mindösszesen közel 7 órát húzott ki a kütyü, ami még mindig jóval több, mint a riválisokra jellemző 4-5 óra. Ezen sokat segít az EMUI, ami folyamatosan figyeli, mit és hogyan futtatunk, a nem használt alkalmazásokat pedig bezárja. Míg ez egyeseknek bosszantó lehet, nekünk felüdülés volt, hogy érezhetően megnyújtotta a készülék üzemidejét, miközben az aksit egyébként alig fél óra alatt 0%-ról 70%-ra töltöttük fel.

CSAK AJÁNLANI LEHET

Mindent összevetve nagyon elégedettek voltunk a Huawei csúcsmobiljával, melyet a prémiumkategóriában mozogva még mindig borsos áron, 300 ezer forintért vesztegetnek, ez esetben alternatíva lehet kistestvére, a „sima" P30, melyet csúnya szóval „fapados pro"-ként tudnánk leírni, de csak nagytestvére árnyékában tűnik rossznak, árkategóriájában szintén remek választás. G

KIHASZNÁLVA GYÖNYÖRŰ LÁTVÁNY

SAMSUNG QE65Q900RATXXH

[ÍRTA BÜJTI] **Full HD, 4K, 8K, akárhány K – zajlik az élet a technológiai fejlődés szintjén, miközben ott tartunk, hogy a tévében már annak is örülünk, ha valamit HD-ban nézhetünk. Persze, kit érdekel a tévé, kérdezhetik sokan, de ha a hagyományos műsorszórást ki is vesszük a képletből, az sajnos egyértelmű, hogy még a 4K-t sem használjuk ki teljesen.**

Nekem például van 4K-s tévém, nem is rossz, de kevés esetben tudom valóban kiélvezni azt a képminőséget, amit a készülék biztosíthatna. A televíziózás alapból kizárt – ha nem veszem figyelembe, hogy nem nézek tévét, akkor sincs elég csatorna, ami legalább HD-ra képes –, a PS4 Pro nem az igazi, sőt a 4K Blu-rayt sem játssza le, de még ha le is játszaná, abban sem minden esetben van köszönet. És akkor a Samsung ebben az áldatlan állapotban robbantott a 8K-s tévéjével, ami forradalmat, látványos minőségbéli ugrást, brutális részletességet ígér, a kérdés már csak az, hogy mivel tudjuk ezt elérni?

FÉLTÉGLA HELYETT KETTŐ EGÉSZ

A Samsung QE65Q900RATXXH kis lakásba, kis szobába nem való, ezt szögezzük le a legelején. A 65 colos, 163 centis verzió a legkisebb, a legnagyobb meg a 85 colos változat a maga 215 centijével, ami azért elég brutális, kell hozzá táv, aminél aztán nem érezzük úgy, hogy kifolyik a szemünk. Ez egyébként a közhiedelemmel ellentétben nem olyan hatalmas, 2-3 méterről már teljesen jól meg lehet lenni hosszú távon is. Ráadásul a Samsung remekül megoldotta a kisebb tévéállványok problémáját, elvégre a 8K-s készülék talpazata két helyen is beilleszthető, így a két szélen, de akár nagyjából középen is elhelyezhető, avagy nem kell hozzá hatalmas asztal. Sőt, ideális esetben mehet a cucc a falra, már csak azért is, mert a 900R-széria hátoldalán nem kell egy percet sem variálni a bemenetekkel, dugókkal, kábelekkel, méghozzá a One Connect Boxnak köszönhetően.

Utóbbi egy óriás féltégla, de inkább több egész, ami egyetlen kábellel kapcsolódik a tévéhez, majd onnantól kezdve mindent ide kell bedugni, ezzel leegyszerűsítve a HDMI-k és pendrive-ok ki és be dugdosásának/húzásának maceráját. Bár jómagam általában állandó használatra kötöm össze a gépeket a tévémmel, az tény, hogy egyszerűbb a földön, eldugva elhelyezett dobozzal szórakozni, mintsem bemászni a televízió mögötti szűk helyre. De őszintén, erre nem volt hatalmas igényem, bár nem is a falra szerelve tárolom a készüléket – aminél ez a megoldás amúgy tiszta szerencse. A One Connect mindent tartalmaz, a 4 HDMI éppen úgy ide megy be, mint a Lan vagy a több USB-s eszköz. Emiatt pikk-pakk lehet pendrive-ról filmet, családi felvételeket nézni, ami tényleg öröm, engem viszont kicsit zavart a hatalmas doboz, amit igazán szépen nem nagyon lehet elhelyezni, mert nem egy mutatós, dizájnos darab. Hanem egy nagy, fekete doboz.

HA MINDEN IGAZ, AKKOR A KÖVETKEZŐ GENERÁCIÓ KONZOLJAI TÁMOGATNI FOGJÁK A 8K-T, VAGYIS REMÉLHETŐLEG KI TUDJUK MAJD HASZNÁLNI AZ ILYEN TÉVÉKET.

A tévéhez jár még egy viszonylag kis méretű, ezüstszínű távirányító, amin a legminimálisabb mennyiségben vannak jelen a gombok, lényegében egy komplex menüben van elrejtve minden, ami egyfelől könnyen kezelhető, másfelől komplikáltabb a máshol megszokott Magic Remote-tal összehasonlítva, ami tényleg pillanatok alatt old meg minden igényt. Természetesen okostévéről beszélünk, így az interneten böngészhetünk, Netflixezhetünk, YouTube-os tartalmakat nézhetünk át, a csatlakoztatott eszközöket pedig pillanatok alatt felismeri a hardver, sőt a PS4-nél rögtön játékmódba vált. Érdekes, de a szintén a hónapban tesztelt Trust Vigor hangrendszerem az eltérő márkájú tévémmel egyből összetalálkozott, a tesztkészülékkel azonban a PS4-hez hasonlóan nem tudtam összeszinkronizálni. Bár a tévé alaphangzása alapból nem rossz, még ha nem is kiemelkedő – hallottam már beépített hangszóróból jobbat is.

VAN ÉRTELME?

Nos, a viszonylag vaskos, de nem túl vastag kávájú készülék minden téren a felső kategória felé orientálódik, bár a legtöbb szempontból, a legtöbb jellemző alapján nem mondanám kiemelkedőnek, hiszen a több mint egymillió forintos (a 85 colos három felett van) kategóriában kiemelkedően minőségi 4K-s készülékeket találni. És hogy miért számít ez, amikor itt most a 8K-ról van szó (a QLED VA LCD egyébként csodákra képes, meg persze a HDR10, HDR10+ is megy)? Nos, bár a tévé mindent felskáláz, így nagyszerűen mutat még egy alaposan restaurált, '80-as évekbeli film Blu-ray változata is, a 4K-s látványhoz képest sem a filmek, sem a játékok nem mutatnak akkora előrelépést – ráadásul az alacsonyabb felbontású produkcióknál még jobban kijönnek a különbségek. A Samsung jóvoltából kaptam egy pendrive-ot, valódi 8K-s demóval, amivel a tényleges tudást is letesztelhettem: a látványos természetjelenetek, gyümölcsök gyönyörűek, nagyon részletesek, de egy akciófilm vagy sci-fi jobban megfelelt volna a célnak, ráadásul a látottak azt bizonyítják, amit amúgy is érez az ember a 4K-8K kapcsán. Ténylegesen: erre a váltásra még nem érkezett el az idő, nem használnánk ki, nincs elég tartalom hozzá. Szép, szép, de ha egy minőségi OLED 4K-s tévére ruháznánk be, azzal sem járnánk rosszabbul. Egyelőre tehát még óvatosan a vásárlással, aztán majd meglátjuk, mit hoz a jövő. G

Trust ORSZÁGOMAT EGY LED CSÍKÉRT

GXT 750 Qlide & GXT 165 Celox

[ÍRTA DREAMER] PC-építő sorstársaim biztosan tudják, hogy a szivárványos színkavalkád mekkora őrületté vált az elmúlt években. A teljesen RGB buildek egyrészről csicsások, másrészről van bennük valami megbabonázó, ami olyan helyekre tereli az ember gondolatait, mint a világítós egéralátét.

Nem csalás, nem ámítás, sőt még csak nem is újkeletű a dolog, mivel a Corsair (MM800 Polaris), a Razer (Firefly), a SteelSeries (QcK Prism) mellett más nagy hardvergyártók már feltalálták és forgalomba helyezték ezt a fényes kiegészítőt, ám a Trust GXT 750 Qlide-ja egy piciben eltér a megszokottól, és ha úgy döntünk, hogy adunk neki egy esélyt, akkor az asztalunk fontos kiegészítőjévé válhat.

MIBŐL LESZ A SZENTJÁNOSBOGÁR

A Qlide teljes felülete 350x250 mm, azaz egy átlagosnál nagyobb egérpadnak felel meg. Különlegessége, hogy széleit egy egybefüggő RGB csík világítja meg, ami ugyan nem programozható, de egy szivárványmániás majd' minden igényét kielégíti. Tízféle világítási módja van, ezek közé kerültek egy- és többszínű változatok, amik között kézzel váltogathatunk az egérpad tetején lévő bal gombot megnyomva, illetve a pulzálás gyorsaságát is befolyásolhatjuk a jobboldali gomb segítségével. A Qlide felülete sima és kemény, amin könnyűszerrel siklik egerünk, és tisztítani is könnyebb, mint szövetből készült társait, alja pedig csúszásmentes gumírozást kapott annak érdekében, hogy munka vagy játék közben is a helyén maradjon.

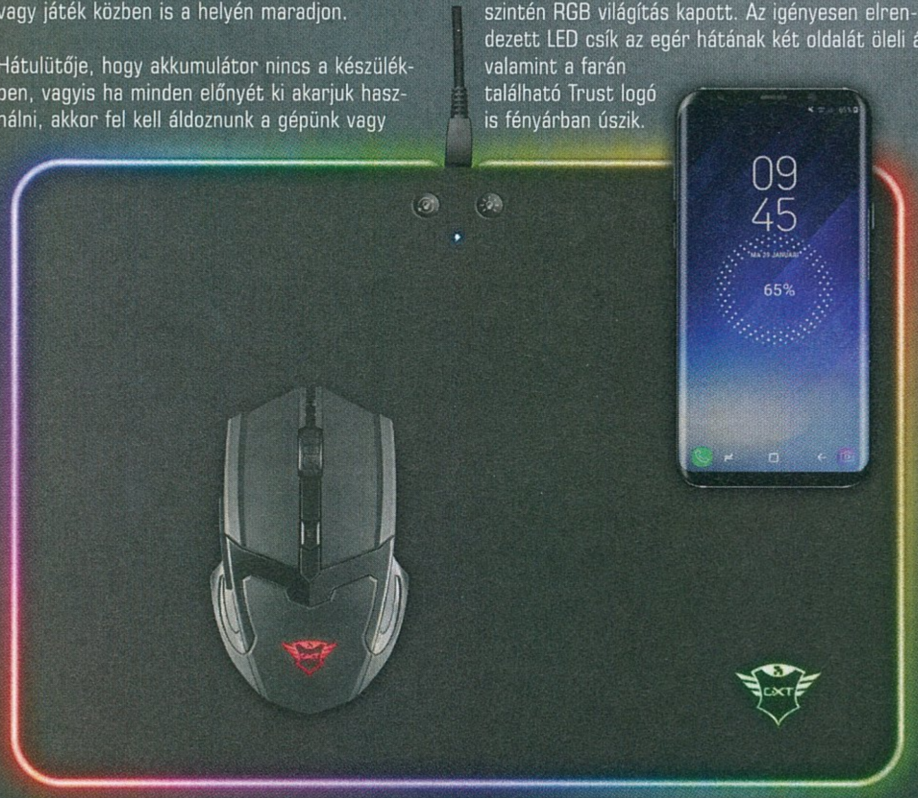
Hátulütője, hogy akkumulátor nincs a készülékben, vagyis ha minden előnyét ki akarjuk használni, akkor fel kell áldoznunk a gépünk vagy monitorunk egyik USB bemenetét, vagy rá kell kötnünk az aljzatra. Az áramért cserébe viszont nemcsak egy éjjel-nappal világító kiegészítőt kapunk, de egy Qi-kompatibilis vezeték nélküli töltőt is. Telefonunkat vagy más vezeték nélküli töltést támogató eszközünket az egérpad jobb felső sarkában tölthetjük – erre a célra üzembehelyezését követően azonnal használható, nincs szükség külső technikai segítségre vagy varázslásra. Egyedül arra kell figyelnünk, hogy eltaláljuk azt a pontot, ahol a töltő aktiválódik, mert ez eleinte nehézkesnek bizonyulhat, ám hosszas használat után rá fog állni a kezünk. Maga a töltés gyorsasága megfelelő, már amennyi a maximum 10W-tól kitelik.

HA MÁR LÚD

Az egérpad azonban mit sem ér egy hozzá tartozó egér nélkül. A Qlide-hoz párosításban érkezett a GXT 165 Celox névre keresztelt gamer egér, ami szintén RGB világítás kapott. Az igényesen elrendezett LED csík az egér hátának két oldalát öleli át, valamint a farán található Trust logó is fényárban úszik.

A Celoxszal kapcsolatos első benyomásom az volt, hogy roppant széles, amiért a hüvelykujjtámasz a felelős. Az olyan játékosoknak, akik csak kis helyet tudnak szorítani az egerüknek, valószínűleg más opció után kell nézniük, ahogy azoknak is, akik nem szeretik a gumiborítás nélküli egereket, a Celox ugyanis teljesen műanyag. Ami miatt kiríj az olcsó gamer egerek tengeréből, az az ergonomikus kialakítás és a széleskörű testreszabhatóság. Az illesztőprogramon keresztül összesen három profilt és hat alprofilt állíthatunk be rajta, amik között a görgő alatti gombokkal váltogathatunk. A beállításokra a szokásos széleskörűség jellemző: a fényeket, azok gyorsaságát, az egér gyorsaságát (200-10 000 DPI) módosíthatjuk, illetve a Celox oldalán található 3 gombot szabadon programozhatjuk, vagy akár macrót is állíthatunk rajta. Utolsó meglepetésként az egér alján találhatunk egy kis ládikát, amibe súlyokat rejtettek, összesen 22 grammot, amik nélkül a Celox pihekönnyűvé válik, ezért érdemes őket a készülékben tartani.

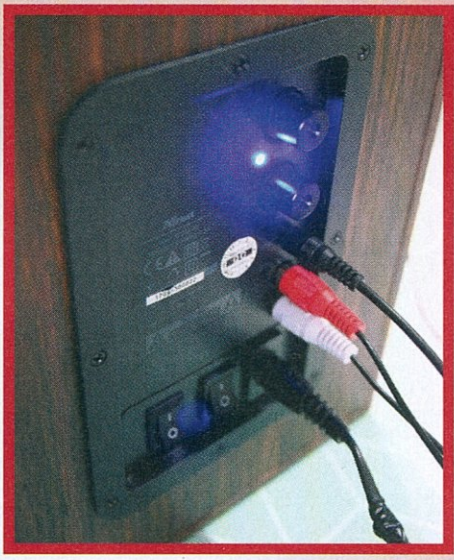
A súlyokhoz hozzáférni gyerekjáték, mindössze el kell forgatnunk a jól látható kerek fedelet, és ugyanezzel a mozdulattal vissza is zárhatjuk. Mindezek mellett a pontosságra sem lesz panaszunk, ugyanis a Celox 1 ms-os válaszidővel és optikai érzékelővel lett ellátva. Vezeték nélküli vagy balkezes változat sajnos nincs, előbbi talán nagyobb szívfájdalmat okozhat sokaknak.

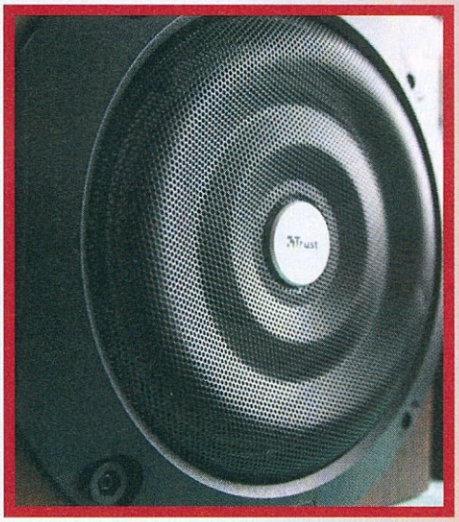


Mind az egér mind pedig az egérpad jó választásnak bizonyult, előbbi a testreszabhatóság és ár, utóbbi pedig a vezeték nélküli töltés kapcsán. Szűk helyekre, például klaviatúratartókra nem ajánljuk a vételt, ám nagy asztalfelületeken kiváló otthonra találhat a Trust duója. G

KÖZEPESEN JÓ HANGZÁS, ALACSONY ÁRON

Trust VIGOR 2.1





[IRTA BÖJTI] A Trust termékeinek beérkezésével mostanság szerencsére nincs gond, rendre felbukkannak lapunk hasábjain, ráadásul ezúttal olyan eszközök is eljutottak hozzánk, amikkel nem gyakran találkozhatunk. Merthogy a különböző gyártók headsetjei például rendre szerkesztőségünk vendégei, de a nagyobb hangrendszerek már nem. Remélhetőleg a Vigor lesz egy új barátság kezdete.

Merthogy ugye a látvány (tévék és monitorok) és a kezelés (egerek, billentyűzetek, kontrollerek, kormányok) mellett a hangzás is rendkívül fontos, akinek pedig nem muszáj figyelni a környezetére, mert pl. egyedül él, sőt szomszédjai sincsenek, az nincs rákényszerítve, hogy headsetet használjon, ezzel teljesen kizárva a külvilágot, ami valljuk be, nem minden esetben ideális megoldás. Mielőtt komolyabban belemenénk, azért azt nem árt megjegyezni, hogy egy igazán minőségi rendszer bőven 100 000 forint felett van, a tökéletesség záloga pedig a kiváló számítógépekhez hasonlatosan a saját építésben rejlik, a legjobb elemekből összerakva. Éppen ezért csodát nem érdemes várni egy 20-30 ezer forintos készüléktől, de ebben az árkategóriában is találni érdekes/jó megoldásokat, a Trust kiegészítője pedig mindkettő halmazba belefér.

AMIKOR VÉGÜL NEM TUDOD LETÖRÖLNI A VIGORT AZ ARCODRÓL

Amennyiben a cégtől kapott 2.1-es verziót sikerül megrendelni/leemelni a polcról – merthogy van egy 5.1-es változat is, ami értelemszerűen 3 plusz hangszórót jelent –, két kisebb hangszóró, egy nagyobb mélynyomó és egy „távirányító" a jussunk. A Vigor egyszerre vezetékes és vezeték nélküli, mindössze attól függően, mivel szeretnénk összekötni, mi a legfontosabb cél. A külső barna famintázatú, egészen masszív, bár emelgetve azért érezni, hogy a hangszórókban nincs elég anyag, amit egyébként 20 000 forintért persze nem is vártam.

És hogy miért vezetékes és vezeték nélküli egyben? Nos, a kábelekkel és a távirányítóval bármihez köthető, ami rendelkezik ilyen lehetőséggel, illetve nagyjából ugyanez a helyzet áll fenn a Bluetooth esetében is. Utóbbi géppel, telefonnal, okoseszközzel is működik. A Samsung S9-S10 például egyből csatlakozott, ahogy az LG tévém is, utóbbival pedig kiküszöbölhető az a probléma, hogy a PS4 Pro például sehogyan nem akarta az igazságot. Emiatt ehhez a konzolhoz nem is ajánlható a Vigor. Más esetben a szinkronizálás egyből kész, bármit lehet indítani, ha pedig a vezetékes távirányító is be van iktatva, a mélyen és a hangerőn is pillanatok alatt állíthatunk. Más esetben a mélynyomó szabályzóit kell igénybe venni.

Persze felmerülhet a kérdés, hogy ha például a tévén keresztül azért csak felmászik a kis Vigor a rendszerre, akkor miért nem ajánlható a PS4-hez? Nos, az indok egyszerű. Személy szerint mindig a vezetékes megoldásokat részesítem előnyben, hiszen úgy van meg a fizikai kapcsolat, így a leggyorsabb, legbiztosabb az adatsebesség. Márpedig hangnál ez különösen fontos, nem annyira rendhagyó félelmeim pedig egyből realizálódnak, ahogy egy PS4-est megjelenítő tévé csatlakozik a vezeték nélküli hangrendszerhez. A YouTube-ról futtatott zenéknél még kevésbé problémás, ha van némi lag, elvégre senkit sem érdekel a szájmozgás csúszása, ha a zenét csak hallgatjuk, sőt van olyan anyag, aminél a látvány nem is számít, mert csak egy állókép kerül ki a képernyőre. Játéknál azonban kifejezetten boszszantó már a fél másodperces csúszás is, amit én speciel a Division 2 esetében tapasztaltam meg. Lövéseim hangja csak kis csúszással jött át a hangrendszerből, ami a játékélményt ugyan minimálisan romboló hanghatáskáoszba fulladt, ez a kis eltérés azért akkor is kellemetlen.

KICCI ÉS OCCÓ, DE JÓ

Normális vezeték nélküli kapcsolatnál (tehát nem valamit futtatunk, ami a szinkronizált eszközhöz is külön csatlakozik, hanem direktben van meg a kontakt) azért jóval kevesebb a probléma, vezetékes esetben pedig sikerül teljesen kiszűrni az ilyen anomáliákat. Amennyiben ezt a környezetet veszszük alapul, a Vigor egészen jól szól. Méreteihez és árához képest egy akusztikus gitár is képes az ember hallójáratait simogatni, a basszus nagyon jól átjön, a teljesítmény és a jellemzők (50 W, 20 000 Hz, 4 Ohm) ellenére egy kicsit nagyobb szobát is szépen megtölt a készülék, mindenféle torzítás nélkül, egészen komoly hangerő mellett. Mondom, csodát nem érdemes várni, az audiofilek pillanatok alatt megtalálják a gyenge pontokat, de ezen az áron, 20-30 ezer forint között a 2.1-es és az 5.1-es változat is remek társ lehet a zenehallgatáshoz, filmnézéshez és játékhoz. Sőt, a szomszédok idegesítésére is egészen alkalmas a hangrendszer, annyi erő van benne. Kategóriájában mindenképpen kellemes meglepetés.

KÜLSEJÉT NÉZVE A VIGOR NEM KÖVETI A TRENDEKET, CSERÉBE ELEGÁNS FABORÍTÁST KAPUNK, A MÉLYNYOMÓN PEDIG A BASSZUS MÉLYSÉGÉT IS BEÁLLÍTHATJUK.

Ha szeretnél egy igazán gyors és biztonságos PC-t

Minden hónapban:

- A legújabb trendek és technológiák: járj a többiek előtt!
- Tippek és trükkök: így hozd ki a legtöbbet a PC-dből!
- Független tesztek + friss toplisták a legjobb vételekkel
- 2 szuper biztonsági csomag – megvédjük az eszközeidet
- Zseniális mobilappok Androidra és iOS-re

CHIP

AZ S10 ~~ÖTVEN~~ HÁROM ÁRNYALATA

SAMSUNG S10 S10E S10+

[IRTA BÖJTI]

A technológiai robbanás szele nemcsak a hajunkat borzolja, de a csontjainkról is lemarja a bőrt, hiszen aki még emlékszik rá, az tudja, hogy húsz éve féltéglákkal telefonáltunk, rövid és egyszerű szövegeket írtunk, ma meg már egy komplett munkagép és szórakoztató központ kerül a zsebünkbe, csak győzzük kifizetni. A Samsung pedig, ahogyan szinte mindig, ezúttal is az élen jár.

Nem kertelek, mert nem szokásom. Bár nem vagyok kifejezetten rajongó, nem rendelek elő, nem állok sorban a megjelenés napján, nem zárkózom el más gyártó termékeitől, a Samsung S-szériája lényegében az első pillanattól szerelem, hiszen a cég ezen zászlóshajója majdhogynem minden egyes újabb darabbal az aktuális csúcsot, vagy egy ahhoz nagyon közeli pontot jelképez. Forma és dizájn terén sem várok többet, mint amit a brandnél megszoktam, ráadásul a rendszer és a kényelmi funkciók összessége is kielégíti minden igényem – legalábbis eddig még nem nagyon volt olyan, hogy valami eszembe jutott volna, és ilyen-olyan formában ne tudta volna az aktuális készülék. Egyszer ugyan elcsábultam az előző években, de lényegében azt is megbántam: a Huawei egyik hasonlóan szimpatikus okostelefonja sok szempontból hozta a Samsungnál megszokott szintet, maga a hardver a középkategóriás árhoz képest messze gyengébbnek bizonyult. Tudom, hogy a konkurenciánál valódi alternatíva is található (lásd ezen számunkban a P30-at), így csak egy félrenyúlásom volt, ez éppen elég ahhoz, hogy az ember visszatérjen a megszokott, garantált minőséghez, amit utoljára az S9 jelentett. Majd bejelentették az S10-et, és ugyan elsőre úgy éreztem, ez ismét csak egy kis csiszolgatás, de semmi extra, amikor eljutott hozzám mindhárom új modell, akkor jöttem rá, hogy bár alaposan a pénztárcába kell nyúlni, de ezért cserébe maximális élmény és funkcionalitás jár.

HIBÁI ÉS ÁRA MIATT A HAJTOGATHATÓ FOLD MÉG NEM ÉPPEN IDEÁLIS ESZKÖZ, AZ S10-CSALÁD AZONBAN BÁRMELYIK TAGJÁVAL KIVÁLÓ TÁRS MÁR MOST IS.

EGY GYÖNYÖRŰ PLUS SIZE MODEL

Sokan esküdöznek a plus size modellekre, és bizony ez a telefonoknál sem ritka, mert ugye minek érjük be kisebbel, ha a nagyobb még több élvezetet és extrát nyújt. Így van ez az S10+ esetében is, ami egy egészen új szintje az okostelefonos normának. Hogy a problémákat egyből letudjuk, már most leírom: ez a készülék közel sem olcsó, 300 000 forint fölött indul az ára, de ez is csak a 128 gigás verzió, az 1 terás, félmilliós változat már tényleg a luxus kategória. Már amennyiben az összeget nézzük. Tegyük hozzá, hogy alapesetben a 128-as telefon is tökéletesen megfelel a célnak, így a nagyobbik testvértől fájjon a feje annak, akinek az árkülönbség nem számít. Folytassuk a másik elriasztó tényezővel: az S10+ meglehetősen nagy. Egy kisebb kézben már komoly kihívás a megfelelő tartás, görgetés, amit főleg a leányok bánhatnak, de nekem például még teljesen kényelmes volt használati módtól függetlenül. Ehhez viszont az is hozzátartozik, hogy ezen a 6,4 hüvelykes kijelzőn azért minden bámulatosan mutat, méghozzá nem véletlenül. QHD+ felbontás, HDR10+, Dynamic AMOLED – mindez ott van a vízálló, Gorilla Glass 6 borítású fémből és üvegből összeállított okoseszközben, ami nem annyira meglepő módon jelenleg hivatalosan a csúcskategóriát képviseli. A laboratóriumi körülmények között teszteket végző DisplayMate szerint jelenleg a Samsung eszköze rendelkezik a legjobb kijelzővel, ami a +-nál különösképpen igaz. Még soha nem találkoztam olyan szinten valós, élettel és valósághű színekkel teli képet nyújtó kijelzővel, mint amit a 10+ tartalmaz. Emellett a kék fénykibocsátást és az éjszakai módot is bármikor belőhetjük, ha a szemünk már nem bírná a strapát.

Jó, ezek már nem számítanak újdonságnak, a készülék kialakítása viszont több szempontból is alapos váltás. Kezdésként az S9-nél megszokott hátlapi érzékelő tapizása nem hoz semmilyen eredményt – merthogy hátul már csak kamera van (abból viszont egyből három, de erről majd később), az ujjlenyomat-olvasó immáron az üveglap alá került a kijelző alsó negyedében, ahol a 3D-s, ultrahangos megoldással ujjunk minden apró, egyedi barázdáját beolvassa, emiatt mindegyik alternatív megoldásnál biztonságosabb. Az arcfelismerés például eleve nem garantál semmit, azonban az új módszer tényleg rendkívül alapos, pontos eredményeket hoz, sőt nedves ujjal tapogatva sem ütköztem problémába, pedig még az S9 is belefutott a szokásos hibába, ami miatt csak tiszta és száraz ujjbeggyel volt érdemes nekiállni a megnyitásnak. Új még az előlapi elrendezés, ami a két kamerát (10+8 megapixel) lényegében szintén a kijelzőbe süllyesztette, ez pedig elsőre még talán zavaró, hiszen valahol belerondít az összképbe, ráadásul selfienél is újra kell koordinálni, memorizálni a kéztartást, de ez maradjon az insta-modellek gondja, mindenki más szerintem megoldja a dolgot. Ha pedig kamera, akkor nagyon fontos tulajdonság még a további három kamera jelenléte, amik a hátlapon kaptak helyet.

Két 12 megapixeles (főszenzor és telefotó) és egy 16 megapixeles, ultraszéles lencse garantálja az abszolút realisztikus fotókat, amiknél immáron a panorámakép sem kerül csíkba, hanem majdnem pontosan azt az eredményt sikerül megkapni, amit a szemünk

is feldolgoz a látóterünknek hála. Ehhez még vegyük hozzá a megszokottnál részletgazdagabb videókat, a selfie-knél használható effekteket, és máris érthető, hogy a Samsung eddigi legtöbb kamerával felszerelt készüléke miért osztozik az első helyen a Huawei-jel a DoXMark teszteredményeinél.

Jó, brutális kamerák, komoly felület, mindenféle kényelmi és biztonsági extra, de mennyit szívunk ezek miatt? Nos, semennyit. A 128 GB belső tárhely azért jelenleg bőven elég, a 8GB memória is kitart, de ami a legfontosabb, az a 4100 mAh akkumulátor, ami a hatalmas felület és az izzasztó munkafeladatok és játékok ellenére is kellőképpen combos energiaellátást biztosít. Mivel ez a hardver bőven elég akár játékra is, az állandó maximumon pörgetés fél napra lecsökkentheti az üzemidőt, de normális átlaghasználattal az 1-2 nap nem elképzelhetetlen álomkép. Továbbra is abszolút testre szabható a mobil, a napi rutint is menedzselhetjük vele, bármilyen más okoskészülékkel könnyen szinkronizálható, továbbá nem fontos, de a LED-es tokkal akár kedves üzeneteket is küldhetünk vele a tömegközlekedési eszközökön. Pl. egy mosolyt vagy egy szívet, ezzel a valóságba és real time-ba terelve a társkereső appok lényegét.

A SIMA ÉS A KICSI

Mondhatnám, hogy az S10+ után felesleges foglalkozni a többi modellel, de nincs így. Mert bár a készülék egy visszautasíthatatlan ajánlat, amire én például biztosan nem mondanék nemet, két szempontból lehetséges, hogy valakinek nem opció a választása. Ezek közül az egyik a méret ugye, amihez képest nem sokkal ugyan, de a sima S10 egy elfogadható alternatívát kínál. A kijelző ebben az esetben „csak" 6,1 colos a 6,4 helyett, a kamerák és az akkumulátor terén sem ugyanazt kapjuk, árban viszont kevésbé kiakasztó a cédula, elvégre a szokásos flagshipes árazást kapjuk a 250 000 forint környékén ingadozó összeggel. Bár mérete miatt az S10 is alternatíva lehet annak, aki a minőséget nem adná alább, de ezen a téren szerintem nem akkora a különbség, hogy tényleg pont az legyen a mérvadó, így házon belül talán komolyabb konkurenciát jelent az S10e, ami egy kompaktabb, a nagyobb közönség számára is elérhető, de sok szempontból még mindig minőségi darab.

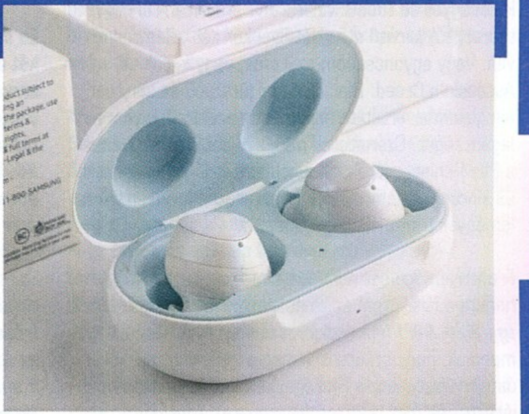
Igen, olcsóbb változathoz képest az S10e még mindig inkább zászlóshajó, mintsem budget készülék, aminél vannak ugyan kompromisszumok, de ennek nem az anyaghasználat vagy a kényelem és tudás párosa látta kárát. Az 5,8 colos kijelző már kényelmesebben beteríthető munkafelület még a kisebb kézzel megáldott felhasználóknak is, itt is fém és üveg az anyag, és bár az AMOLED kijelző ezúttal csak FHD+, a HDR10+ így is támogatást kap, plusz ránézésre nincs hatalmas különbség a többi készülékhez képest: színei és részletei így is nagyon kellemesek. Fontosabb eltérés, hogy az ujjlenyomatolvasó egyben a bekapcsológomb is, ami kevésbé jól eltalált megoldás, mint az ultrahangos verzió a nagytesóknál. Kisebb az aksi, nincs annyi kamera, de játékra és átlagosan jó felvételekre azért így is tökéletesen megfelel a kicsike, normál telefonhasználatra és netezésre meg aztán pláne. Hátulütője a gyengébb akkumulátor (3100 mAh), de ezt is túl lehet élni, pláne, hogy egyébként meg nagyjából 200 000 forintért szólíthatjuk magunkhoz. Mondom, itt a kompromisszumokon van a hangsúly.

A REFORM MÉG HÁTRAVAN

Jó, nagy reform nincs, legalábbis olyan, ami tényleg felforgatná a piacot és az ipart. Az S10+ közel tökéletes, nagyon minőségi darab, míg kisebb testvérei is megfelelnek a célnak, összeg terén viszont barátságosabb kategóriát képviselnek. Játékra, okoseszközként mindegyik tökéletesen helytáll, a lépcsőfokok adottak, így mindenki igény és pénztárca, valamint kényelem alapján dönthet a hármas felhozatalból. Nem meglepő, hogy én az S10+-ra adom le a voksom, még úgy is, hogy azért az évenkénti toldozgatást, újabb sorozatot kicsit túlzásnak érzem, bőven elég lenne ez kétévente is, ha pedig van valami soron kívüli érkező, amely valóban az innováció jegyében készült, az becsúsztatható két típus közé. Ilyen például az idén minden gyártónál kötelezőnek mondható hajtogatható példány, a Samsungnál Fold névre keresztelt kütyü, ami viszont árazásával is egy egészen más kategóriát képvisel. Több mint félmillió forintos eszközről beszélünk – de valljuk be, tényleg tud valami újat, ami munkaeszközként még érdekes is lehet. Később, ha kiforr a technológia. Sztenderd okoskészülékként azonban az S10 variációi most is elérhetőek, ha az S9 kimaradt, bátran be lehet rájuk ruházni. Ez már abszolúte nem a jövő, hanem a jelen.

Bimbózó hangkapcsolat

Szintén újdonság a gyártónál a Galaxy Buds, amely a kompatibilis eszközökkel lép automatikus kapcsolatba, lényegében már onnantól, hogy kivesszük a füldugókat a töltőként is funkcionáló tartódobozból. Mivel utóbbi egy kisebb kapszulával egyenlő méretű, így nem foglal túl sok helyet, tényleg bármikor, bárhova ideális társról van szó, ráadásul a beállításai között (ehhez kell a Galaxy Wearables app is) rengeteg hasznos funkciót találhatunk. Egyfelől egy-egy mozdulattal és koppintással minden funkciója között pillanatok alatt válthatunk, ráadásul bizonyos esetekben úgy is alakíthatjuk a használati módot, hogy a külső mikrofonoknak hála zenehallgatás közben is érzékeljük környezetünk hanghatásait. Természetesen vezeték nélküli, bluetoothos kiegészítőről beszélünk, ami átlagosan jó üzemidővel bír, minőségi darab, kiváló társ minden helyzetben, bár ennek megvan az ára, elvégre a Galaxy Buds közel 50 000 forint.



A leveleket ide várjuk: levrov@pcguru.hu írták: AliceWake és drag

LEVROV

MERT A LEVROV JÓ, ÉS BÖLCS ANNAK MINDEN OLVASÓJA

Most, hogy visszajöttünk az előző levrov végén belengetett nyaralásból/telelésből, ideje ismét összegereblyézni *(Miért, máris ősz van? – AW) (A lapzárta magasságából jelentem, igen. Április közepén-végén volt pár nyári – értitek, NYÁRI – napunk, aztán az utolsó napokkal beköszöntött az ősz. A tavaszt az utóbbi évek alapján hivatalosan is hősi halottnak nyilvánítom. – Böjti)* az elmúlt hetekben beszállingózott leveleket. Ebben a hónapban jókora sajnálatunkra egyetlen fejlesztő vagy kiadó sem próbált minket megkenni, így – egészen felháborító módon – kénytelen voltunk több témából is szemezgetni. Persze az elmúlt hónapok slágertémái most is visszaköszönnek (lassan azt hiszem, alkothatunk egy olyan mondást, hogy „nincsen levrov Epic Games Store nélkül") *(Óvatosan a szavakkal és a témával, mert a végén még a Levrov is Epic-exkluzív lesz. – Böjti)*, de „saját kútfőből" is szépen dolgozott ezúttal a kedves olvasóközönség, úgyhogy érezze magát mindenki megdicsérve! – drag

Az előző hónap központi témája a nőerőszakolós Rape Day volt. A Steamről letiltott játék visszahangja hetekig hallatszódott – a mostani levelek között is akadt olyan, amelyik elidőzött még rajta egy keveset. – drag

Sziasztok Gurusok, itt Joci barát! **(Neked volt régen az a tévés talk show-d? :o – drag)**

Felkavaró volt az e havi Levrov. Bár nem ismerem azt a Rape Day nevű játékot, de már attól hányingerem volt – lehet, hogy a kaviár ártott meg ***(A felső tízezer nyomorúsága. – AW)*** –, hogy olvastam róla. Én a micsodájánál lógatnám fel azt a valakit, aki bánt egy nőt. De azt is, aki ilyen játékot kitalál. Már látom a sötét jövőt. Létrejön az Arnold Schwarzenegger-féle „Menekülő ember". De a vég az lesz számomra, mikor Szilveszter bekapja Csőrikét, vagy a Prérifarkas elkapja a Gyalogkakukkot. ***(Vagy Tom megeszi Jerryt. – AW)*** **(Én még a múlt havit is alig dolgoztam fel, erre már megint jöttök az ilyen brutális gonoszságokkal! – drag)**

Egyébként ostoba az, aki minden lövöldözést a játékok számlájára ír. Nekem nincs is annál megnyugtatóbb, mikor egy nehéz nap után virtuálisan öldökölhetek. ***(Teljesen egyetértek. – AW)*** **(Múltkor én is pont ezt mondtam egy haveromnak a villamoson, de elég furán nézett mindenki... – drag)** A kereskedelemben dolgozom, és így húsvét tájékán csak hülye emberekkel találkozom. Apukámnak húsboltja van, és mesélhetnék arról a kedves vevőről, aki a rengeteg húsvéti sonka közül egyet se tudott választani. „Túl kicsi, túl nagy, túl száraz, túl zsíros" stb. Hát ilyenkor két választásom van. Vagy agyoncsapom az illetőt, vagy leülök az Assassin's Creed: Black Flaggel játszani, és sorjában elfoglalom az ártatlan hajókat és kardélre hányom a legénységet. Szerintetek melyik a jobb? De kedvencem a The Punisher játék, ahol halomra kell lőni mindenkit, és kínozni, ha információt kell szerezni. Ilyenkor szinte lemegyek alfába és megnyugszom.

Frusztráltságomat nem az embereken vezetem le, hanem a játékokon, és ez nekem így jó. ***(Mindenkinek így jó. – AW)*** A játékokat okolni olyan, mintha azt mondjuk, hogy szüntessük meg a műanyag zacskókat, és újra tiszta lesz a Föld. Dobjuk ki az összes gyilkolós játékot, és újra béke lesz az emberek szívében. És gyártsunk My Little Pony-s játékot, mert attól mindenki jobb lesz! Forradalmat testvéreim! Pónis játékot a népnek, mert attól mindenki békés lesz. Erről ennyit. **(Végre egy jó gondolat az én lelki világomnak is! – drag)** ***(Támogatom! Több cicás, nyuszis, pónis játékot! De a wombatokat se feledjük! – Böjti)***

„Még egy kérdést" – mondja Columbo. Nagy derültséggel olvastam Alicewake tollából a Left Alive játéktesztet. **(Rajta kívül szerintem mindenki. – drag)** ***(Ugyan. Élmény volt. Igaz, kellemetlen, kiábrándító és idegesítő. – AW) (Hát, ha tudnátok, hogy a cikk a játék okozta legjobb pillanatokat nem is tartalmazta. Mert ugye az eredeti tesztplatformon nem ment, így közösen imádkoztunk, hogy legalább az egységes hardverre írt konzolos verzió induljon el rendesen. Elindult. 20 képkockával. – Böjti)*** Csak azt kérdezném, hogyan találnak meg az ilyen játékok titeket? ***(Én telefonteszteknél is külön kedvelem az ipari hulladék kategóriát. Megdöbbentően változatosan és kreatívan tud valami alapjaiban sz@r lenni. – AW) (Hogy találnak meg minket? Mivel a Square adta ki, így elég nehéz lett volna kihagyni a szórásból. Nem éppen az az indie kiadó. – Böjti)*** És remélem teszt alatt nem dobta ki a gépét az ablakon. Volt már ilyen egyébként? Hogy egy játékon úgy felhúztátok magatokat, hogy legszívesebben kidobtátok volna a gépet? Minden jót nektek! A Guru legyen veletek!

JÓZSEF

Én úgy tudom, hogy a Sekiro tesztpéldány mellé két extra kontrollert is kaptunk, de majd Böjti megerősíti. – drag ***(Alapvetően türelmes ember vagyok, szóval még a játszhatatlan hulladékokat is sztoikus nyugalommal tesztelem le, de biztos volt 2000-2005 környékén, ami fiatal és nyughatatlan énemet pokoli dühvel árasztotta el. Szerencsére már nem rémlik, mi lehetett ilyen. – Böjti)***

Sziasztok! Pozandr is otthagyott titeket? **(Így terjednek a pletykák! – drag)** ***(Dehogy, állandó írója az indie rovatnak, plusz a következő számban az Atelier-univerzumba is visszatér. Csak sok a munkája. – Böjti)*** Drag, te ki vagy? ***(Ja, én is kivagyok... – AW)*** A te nevedet még csak pár lap óta látom a Guruban. **(Elég rólam annyit tudni, hogy Pozandrt nem, ismétlem NEM én tettem el láb alól! A többit csak az ügyvédem jelenlétében... – drag)** ***(Ahha, azt azóta sem árultad el, mi az alibid. A szemed sem áll jól, ráadásul a sárkányos profilképed sem biztató. A nevedben meg elég egy betűt átírni, hogy valami igazán borzalmas összeesküvés-elmélet közepén legyünk. – Böjti)***

A lényegre térve, tudom, hogy már az enyém nélkül is rengeteg levelet kapt(at)ok Epic Games Store témában, de szeretném megválaszolni AliceWake két kérdését.

1. Miért kelt kvázi tömeghisztériát az Epic magatartása?

Ahogy én látom, azért, mert a játékosok azt várták, hogy valaki valódi konkurenciát csináljon a Valve-nak, az exkluzív címek viszont nem jelentenek konkurenciát. Vagy megveszed azon az egy helyen, ahol kapható, vagy nem játszol vele. A konkurencia természetesen azt jelentené, hogy a játékos dönt, hogy melyik boltból veszi az adott terméket, ezért versenyhelyzet alakul ki. ***(Ez csak árverseny lenne. Nyilván onnan, ahol 5 forinttal olcsóbb. Ismét nem mondana semmit a szolgáltatás minőségéről, vagy a preferenciák érvényesüléséről. – AW)*** Ha valami csak egy helyen kapható, nincs kivel versenyezni. (Személy szerint pedig én Tim Sweeney arrogáns „nem a játékosok döntenek ebben a versenyben" hozzáállását is utálom.)

2. Mi lenne az etikus és mindenki számára elfogadható módja annak, hogy az Epic szignifikáns piaci szereplővé váljon egy jelenleg kissé egydimenziós térben, és valódi konkurencia legyen a domináns Valve számára?

Ha egy legalább megközelítőleg olyan funkciókkal felszerelt bolttal és launcherrel törtek volna be a piacra, amivel a Steam már rendelkezik (minimum saját fórum és support), ugyanakkor jobban megválogatva az árult címeket és biztosítva, hogy mindegyik kap némi marketinget. Így a játékosoknak lenne okuk náluk vásárolni, és nem kéne kizárólagos címekkel támadniuk. Persze, némely játékos megvonná a vállát, és azt gondolná, hogy „megvan Steamen is, miért venném máshol", de valószínűleg lennének elegen, akik esélyt adnának. Hogy ez működik, elég a GOG-ra tekinteni.

Rég nem csak régi játékokkal foglalkoznak, és bár természetesen sehol sincs a Steam népszerűségéhez képest, azért megvan a maga keménymagja. Persze, nekik van saját „ütőkártyájuk", nevezetesen a DRM-mentesség, az Epic-nek viszont lehetne az, hogy (a Valve-val ellentétben) nem engednek fel minden szemetet, úgyhogy könnyebb valóban jó játékokat találni. ***(Látom, érted, mire akartam én is kilyukadni. Kiráz a hideg a „De a Valve-nek monopóliuma van" okoskodástól, ami kicsit sem volt igaz a rengeteg konkurens kliens mellett. Az Epic csak egy újabb, amelyik nem képes minőségben jobbat nyújtani, ehelyett a kínai apuci pénzével szépen felvásárolja a kínálatot. – Böjti)***

További jó levrov-szerkesztést!

ISTVÁN

Az Epic egyelőre durván, szemérmetlenül kapitalista módon alapozik, mert a Valve hazai pályáján képtelenek lennének legyőzni a Steamet, ez nem kérdés. Hogy ez idővel átfordul-e valódi konkurenciaharcba, az szerintem még hosszú hónapok kérdése. Én még mindig azt mondom: nagyobb az esélye annak, hogy hosszú távon mi, játékosok jobban jövünk ki ebből, mint hogy rosszabbul. Ha havi plusz 1-2 ingyen játékkal, hát annyival. – drag

A HÓNAP LEVELE

KEDVES GURUK!

Had osszak meg veletek egy apró mesét. Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy előfizető. Ez az előfizető minden hónapban lelkesen várta az aktuális PC Guru magazint. ***(Már látom, hogy ha nem jön a farkas vagy a sárkány, akkor ezt a mesét szeretni fogom. – Böjti)*** Sokáig telt ilyen boldog várakozásban az élete, azonban egy nap a magazin egész borítója és néhány oldala felszakadt, ahogy a postás megpróbálta becsúsztatni a szűk fémláda rozsdás nyílásába az áhított lapszámot. ***(Ohh, bakker, tévedtem. Ez rosszabb, mint a Bambi vagy Az oroszlánkirály. – Böjti)*** A postás sűrű bocsánatkérések közepette megígérte, hogy vesz egy másikat – rendkívül váljék a becsületére, már másnap megtette **(Hatalmas kudos a postás bácsinak (?), jó látni, hogy még vannak ilyenek! – drag)** –, és közös megállapodással arra jutottak, hogy a magazin a postán marad, a kis előfizető pedig ott vegye át a jövőben. Csakhogy a kis előfizetőnek sokszor nem volt lehetősége zárás előtt elérni a posta épületét. ***(Komolyan a szívemmel játszol. Hogy lehetne ez a történet még ennél is szomorúbb?! – Böjti)*** Amikor pedig csak másfél hetes késéssel tudta kézbe venni a magazint ***(Neeeeeehhhehhheeee, hagyd abba!!! – Böjti)***, megtette a végső elhatározást: új postaládát kell venni. Az új láda pedig barna színű lett. A kerítés pedig fekete volt. Az apró-cseprő előfizető anyukája pedig azt szereti, ha passzolnak a színek. Így az egész díszes társaságot kikergette kerítést festeni. Ha pedig már kint voltak, akkor a kertet is rendbe rakták. És hogy még mutasson is valahogy, egy falécet fúrtak fel a vaskapura, hogy a fába rögzíthessék az új levéldobozt. (Ilyenkor derül ki, milyen jó, ha az embernek van két öccse.) Hamar el is múlt az az egy hónap, így az áprilisi számot már a vadonatúj postaládából vehette ki a kis előfizető, verőfényes napsütésben, doromboló macskával ***(AWWW! – AW)*** az ölében. És még az udvar is jól nézett ki. Itt a vége, fuss el vele.

A Guru legyen velünk!

ATTILA

(Attila, már rettegtem, mi lesz a mese vége, de ennél szebbet nem is költhettek volna. Szeretünk és örülünk, hogy a kert is megújult. Itt a vége, fuss el vele! – Böjti)* Frankón jó kedvem lett *(#metoo – AW)* ettől a levéltől, köszönjük, Attila! És itt a tuti bizonyíték arra, hogy a PC Gurutól nemcsak a kertetek lesz szebb, hanem még a család is jobban összerázódik. Ezek után szerintem még én is előfizetek! – drag *(Nem értem, mit vagy meglepve. A Guru még a teniszkönyököt is gyógyítja, ez köztudott tény. – AW)

Szevasztok, gurusok! Sokáig gondolkodtam, hogy miről írjak nektek, van-e valami jó téma, de most, hogy leégett a Notre-Dame, úgy gondoltam, hogy megragadom azt a fránya klaviatúrát, és írok a levrovba. **(Azért reméljük, legközelebb nemcsak hasonló fajsúlyú történések után fogsz írni nekünk! :) – drag)**

Szóval, itt van ez a Notre-Dame, meg a leégett tetőszerkezet. Érdekes módon kb. 800 évig semmi komolyabb baja nem volt, az idő kisebb-nagyobb megpróbáltatásain kívül, túlélt két világháborút, egy forradalmat ***(Úgy rémlik, nem pont ebben a sorrendben, de ja. – AW)***, meg úgy nagyjából mindent, erre egy felújítás során leég. Ugyebár az emberek nagy része megdöbbent, már több millió euró érkezett a helyreállításhoz, Ubisoft-bácsi 500 ezer eurót adományozott... meg ingyenes AC Unity-t nekünk.

Azért ez szép gesztus az ubisoktól, arról nem is beszélve, hogy a Unity-ben lévő Notre-Dame-ot két évig modellezték, míg az utolsó tégla is a helyére nem került. Nem semmi, nem? **(Bár a megjelenés előtti bugmentesítésbe öltek volna ennyi energiát... – drag)**

Rátérve az Assassin's Creed Unity-re, már régóta szemezgettem vele, de nem tudtam dönteni, hogy most pazaroljam el a pénzem egy olyan játékra, ami lehet, hogy nem is tetszik. De legalább már nem kell megvennem, ott csücsül a Uplay-fiókomban, feltelepítve a gépre, és arra vár, hogy még jó néhányszor elindítsam. Az első néhány óra nagyon tetszett, high beállításokon nagyon szép a játék, marha jó volt az akkori Párizst bejárni, az első dolgom Párizsban a Notre-Dame megtekintése és szinkronizálása volt. Valami eszméletlen gyönyörű az egész.

Zárásként egy gondolat: vajon ha a piramisok felrobbannak, akkor talán az AC Origins-t is odaadják ingyen? Vagy a Fehér Házat? Azt meg csak úgy, khmm... Division 2...
(Jaj, ne már! A Gellért Szállót nem akarod amortizálni, hátha ingyé' lesz a Hitman? Esetleg rámehetnénk a bécsi Természettudományi Múzeumra is, a Mafia is jó cím. – AW)

SPIGIDOMINIKK, AVAGY DOMINIK

Ezen konklúzió után azt hiszem, nyugodtan bevezethetjük a „virtuális katasztrófaturizmus" fogalmat. – drag

Üdv, tisztelt levrov-team (nem tudom mi a hivatalos titulus) és olvasók! **(Ennél valójában sokkal hosszabb, fennköltebb és tiszteletparancsolóbb, de most az egyszer elnézzük. – drag)**

Szeretném egy coming-outtal kezdeni a levelet: Linuxot használok otthon. Játékra is. **(Press F to pay respects – drag)** Nem szeretnék belemenni, hogy a Linux miért jobb, mint a Windows, hogy ingyen van, meg nem erőszakoskodik, meg a választás szabadsága, meg bla-bla-bla... és egyébként összességében nem is jobb, csak más, szóval kár a gőzért. :) ***(Ugyan. Androidos cuccon is remekül használható a Linux chrootolva. Egy Windows is elfut virtuális gépben. All in one. – AW)***

Linuxon játszani azért problémás, mert (nagyon) kevés játékot adnak ki erre a platformra, mivel nem nagyon éri meg. Még egy kiadást tesztelni kell, és hát általában kisebb hangsúlyt kapnak az erre szánt illesztőszoftverek is. Ebből kifolyólag a játék engine-ek sincsenek olyan jól optimalizálva. Mert ugye kevesen játszanak Linuxon... mert kevés játék van... szóval ez ilyen 22-es csapdája.

Ettől függetlenül én úgy vettem észre, hogy az elmúlt években és a jelenben is mozdul a platform felé a játékpiac. Sok-sok indie, és most már több AAA játék is megtalálható Steamen, pl. legutóbb a Tropico 6. Meg szoktak jelenni az újabb Dirt-játékok is, a Tomb Raider reboot-sorozat epizódjai, a Civilization VI, a Dota 2, a Rocket League stb. Ez nagyrészben a Valve-nak köszönhető, akik először a saját gépeikre szánt SteamOS kapcsán öltek sok energiát a Linux gamingbe, mostanában pedig a Steam Play kapcsán a Proton szoftverrel járulnak hozzá az ügyhöz.

Jó hír a magamfajta gémereknek a Google újonnan beharangozott Stadia szolgáltatása, hiszen a hírek szerint Linux szerverekkel szeretnék megvalósítani azt. Ez ugye közvetlenül vonja maga után, hogy mind a hardvergyártók, mind a játékkészítők kénytelenek lesznek komolyan számításba venni a Linuxot.
Ha sikeres lesz a szolgáltatás, akkor az operációs rendszer nem fog számítani, tehát ugyanolyan élmény lesz Linuxon játszani, mint bármi máson.
Ha bedől a projekt, akkor meg a rengeteg fejlesztésnek hála általában jobb lesz a Linux kompatibilitás. Win-win? ***(Win(dows)? – AW)*** Remélem. Azért azon érdemes gondolkodni (már akit érdekel), hogy a demón az AC Odyssey volt látható, és erősen kétlem, hogy egy Linux portot láthattunk volna ebből. Ha igazam van, akkor viszont valamilyen Steam Play-szerű vagy virtualizációs megoldással működik a dolog, ez esetben reménykedni kell, hogy sikeres lesz a Stadia.

Szerintem nagyon szép gesztus lenne a „kisebbség" felé, ha a játékteszteknél a platformok felsorolásánál a „PC" mellett fel lenne tüntetve, ha Linuxon/MacOS-en is várható a megjelenés.

MR. T

Ez egy érdekes megközelítése a Stadia témának, megmondom őszintén, bennem ez idáig fel sem merült, úgyhogy a linuxos sorstársaid nevében is köszönöm a gondolatébresztőt! Azért biztos, ami biztos, legkésőbb karácsonyra kérnék egy PS4-et a helyedben. – drag

No, mi is volt akkor az e havi levrov fő tanulsága? ~~Telepítsen mindenki Linuxot.~~ Tessék előrendelni a PC Gurut, mert attól minden szebb és jobb lesz *(Kisimítja a mély ráncokat, és a nap is szebben süt. – AW)* és még a postás is jönni fog nektek eggyel! Köszönjük, hogy sokan és sokféle témában írtatok nekünk, tartsátok meg eme jó szokásokat a jövő hónapra is. Most pedig nyomás kifelé a szabadba játszani, mert végre jó idő van (Switch is ér, egye fene)! – drag

Már nincs. Most esik, és tizenöt fok van. De hátha ismét valid lesz ez a javaslat. – AW

ELŐZETES

BORDERLANDS 3

A sorozat idei évfordulója miatt egyáltalán nem meglepő, hogy érkezik a harmadik epizód, amiről minden érdemi infót megosztunk veletek, sőt a fejlesztők körmére is alaposan ránézünk.

TESZT

CLOSE TO THE SUN

Hogy a műfajban még kezdőnek számító programozók mit kezdenek a System Shock és a BioShock hagyatékával? A Storm in a Tea Cup legújabb alkotásával erre a kérdésre is egyértelmű választ kapunk.

TESZT

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

Az Asobo Studio nagy lehetősége lehet ez a láthatóan érzelmekkel és veszélyekkel teli, részben történelmi játék, ami az eddig kapott infók alapján az érzelmeinket is alaposan próbára teszi az idegeink mellett.

TESZT

RAGE 2

Az id Software 2010-es játéka nem lett hatalmas siker, de az Avalanche Studios fejlesztőivel összefogva most valami igazi őrültséggel folytatják a megkezdett posztapokaliptikus kalandot.

A részletekért, speciális programjainkért, árainkért vagy foglalásért kövessetek minket Facebookon, vagy töltsétek le saját applikációnkat!

LOADING COMPLETE

ELÉRHETŐ A BARCRAFT MOBIL APP!

Download on the App Store | GET IT ON Google play

DOBHATSZ EGYET A VÉGZET KOCKÁJÁVAL ÉS TIÉD LESZ EREDMÉNYÜL KAPOTT KOKTÉL

VAGY

VÁLTSD BE A KUPONT EGY INGYENES TÁRSASJÁTÉK HASZNÁLATRA

BarCraft

CORVIN NYUGATI SZEGED DEBRECEN BUDA

Barcraft italkupon

BarCraft

ESPORT & GEEK BAR

KÖVETKEZŐ SZÁMUNK

JÚNIUS 06-ÁN

JELENIK MEG

UBOAT
EXKLUZÍV
TARTALOM
Korai hozzáférés a játékhoz
•
Poszter a tengeralattjáró keresztmetszetével
•
Hajólexikon
•
Digitális extra:
A játék zenei anyaga
Megjelenés:
2019. ÁPRILIS 30.
A kép illusztráció, a végleges termék ettől eltérhet!
16
PC DVD ROM
© 2019 PlayWay S.A. All rights reserved. Created by Deep Water Studio.
All names, titles, logos, designs and trademarks are reserved by their owners.
CENEGA
Deep Water Studio
PlayWay

RAGE 2
2019.05.14.
18
www.pegi.info
PROVISIONAL
XBOX ONE
PS4
PC | GAME
© 2019 Bethesda Softworks. All Rights Reserved. "", "Playstation" and "PS4" are trademarks or registered trademarks of sony interactive entertainment inc. All rights reserved.
id
AVALANCHE STUDIOS
Bethesda